

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA
PRANCIS SISWA KELAS XI IPA 2 SMA NEGERI 1 SANDEN BANTUL
DENGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh

Annisa Marsa Santi Fradani

NIM 11204244025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA
PRANCIS SISWA KELAS XI IPA 2 SMA NEGERI 1 SANDEN BANTUL
DENGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh

Annisa Marsa Santi Fradani

NIM 11204244025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
APRIL 2016**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550843, 548207 pesawat 236, Fax (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id E-mail: fbs@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

FRM/FBS/18-01
10 Jan 2011

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Ch. Waluja Suhartono, M.Pd.

NIP. : 19530722 198803 1 00 1

sebagai pembimbing I,

menerangkan bahwa Tugas Akhir mahasiswa:

Nama : Annisa Marsa Santi Fradani

No. Mhs. : 11204244025

Judul TA : Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa
Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul Dengan Media
Permainan Monopoli Tahun Ajaran 2015/2016

Sudah layak untuk diujikan di depan Dewan Penguji.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pembimbing I

Drs. Ch. Waluja Suhartono, M.Pd.

NIP. 19530722 198803 1 00 1

SKRIPSI
UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA
PRANCIS SISWA KELAS XI IPA 2 SMA NEGERI 1 SANDEN BANTUL
DENGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
TAHUN AJARAN 2015/2016

Oleh:
Annisa Marsa Santi Fradani
11204144025

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 01 April 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI


Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dian Swandajani, S.S., M.hum	Ketua Penguji		15/4/2016
Nuning Catur Sri Wilujeng, M.A	Sekretaris Penguji		15/4/2016
Dra. Siti Sumiyati, M. Pd	Penguji Utama		15/4/2016
Ch. Waluja Suhartono, M. Pd	Anggota Penguji		15/4/2016

Yogyakarta, April 2016

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,


Dr. Widyastuti Purbani, M.A.

NIP.19610524 199001 2001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Annisa Marsa Santi Fradani
NIM : 11204244025
Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri.

Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah ditetapkan.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 01 April 2016

Penulis



Annisa Marsa Santi Fradani

NIM 11204244025

MOTTO

Orang yang menginginkan impiannya menjadi kenyataan, harus menjaga diri agar
tidak tidur

(Richard Wheeler)

Bila kamu tak tahan pada lelahnya belajar, maka kamu akan menanggung perihnya
kebodohan

(Imam Syafi'i)

Dialah yang membuat yang tidak ada menjadi tampak nyata dan meskipun nyata ada,

Dia pulalah yang membuatnya tidak tampak

(Jalaluddin Rumi)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini penulis persembahkan untuk Allah SWT dan kedua orang tua tercinta penulis.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, serta inayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis Ssiswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta dengan Media Permainan Monopoli Tahun Ajaran 2015/2016”**. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini membutuhkan bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Widy Astuti Purbani, M.A., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
3. Bapak dan Ibu Wakil Dekan FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Dr. Roswita Lumbang Tobing, M.Hum selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Dra. Siti Perdi Rahayu, M.Hum selaku Penasihat Akademik
6. Drs. Ch. Waluja Suhartono, M.Pd., dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan serta arahan selama penyusunan skripsi.
7. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis

8. Dra. Tri Supartinah, guru bahasa Prancis di SMA Negeri 1 Sanden yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.
9. Siswa-siswi kelas XI IPA 2 SMA Negeri Sanden yang telah berkenan untuk menjadi subjek dalam penelitian ini.
10. Orang tua dan keluargaku yang selalu memberikan doa tulus dan dukungannya selama ini.
11. Sahabat – sahabatku tercinta Vika Sulistyarini dan Henni Priastiani yang telah dengan setia menemani penulis saat suka dan duka. Terimakasih atas nasihat dan motivasi yang kalian berikan selama ini, serta waktu yang kalian luangkan untuk mendengarkan keluh kesah penulis.
12. Teman – teman Pendidikan Bahasa Prancis angkatan 2011 Anis Tri Astuti, Intan Permatasari, Muhammad Busro Muhib, Arum Kanti Sholeha yang telah memberikan kesan, pengalaman, kenangan, dan bantuan kepada peneliti baik selama kuliah di Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis maupun pada saat penulisan skripsi.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Meskipun demikian penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, April 2016

Penulis.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK.....	xix
EXTRAIT.....	xx
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
G. Batasan Istilah	6

BAB II. KAJIAN TEORI.....	8
A. Deskripsi Teoretis	8
1. Hakikat Pembelajaran	8
a. Pengertian Pembelajaran	8
b. Pembelajaran Bahasa Asing	11
2. Hakikat Keterampilan Berbicara.....	13
3. Penilaian Keterampilan Berbicara.....	15
4. Media Pembelajaran.....	29
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	29
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	21
5. Permainan Monopoli.....	23
a. Pengertian Permainan Monopoli.....	23
b. Sejarah Permainan Monopoli.....	23
c. Peralatan Permainan Monopoli	24
d. Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran.....	25
B. Penelitian yang Relevan.....	26
C. Kerangka Pikir	30
D. Hipotesis Tindakan.....	31
BAB III. METODE PENELITIAN.....	33
A. Jenis dan Desain Penelitian	33
B. Tempat, Subjek, dan Objek Penelitian	35
1. Tempat Penelitian.....	35
2. Subjek Penelitian.....	35

3. Objek Penelitian	35
C. Prosedur Penelitian.....	35
1. Perencanaan	36
2. Pelaksanaan Tindakan	37
3. Pengamatan	38
4. Refleksi.....	38
D. Instrumen Penelitian	38
1. Lembar Observasi	39
2. Pedoman Wawancara	39
3. Lembar Angket/Kuesioner	40
4. Catatan Lapangan	41
5. Dokumentasi.....	42
6. Tes	42
E. Teknik Pengumpulan Data	42
1. Observasi	43
2. Wawancara	43
3. Dokumentasi.....	43
F. Teknik Analisi Data.....	43
G. Validitas dan Reabilitas	44
1. Validitas.....	44
2. Reliabilitas	45
H. Indikator Keberhasilan	45
1. Indikator Keberhasilan Proses.....	45

2. Indikator Keberhasilan Produk.....	46
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian dan Pembahasan	47
1. Deskripsi Hasil Penelitian	48
a. Tempat dan Subyek Penelitian.....	48
b. Waktu Penelitian	48
2. Kondisi Awal Peserta Didik dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis.....	49
3. Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Menggunakan Media Permainan Monopoli	51
a. Siklus I	51
1) Perencanaan Tindakan Siklus I.....	51
2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	54
3) Hasil Tes Keterampilan Berbicara pada Siklus I	58
4) Hasil Observasi Tindakan Siklus I	59
5) Refleksi Tindakan Siklus I	63
b. Siklus II.....	66
1) Hipotesis Tindakan Siklus II	66
2) Perencanaan Tindakan Siklus II.....	66
3) Pelaksanaan Tindakan Siklus II	66
4) Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siklus II.....	71
5) Hasil Observasi Tindakan Siklus II	73
6) Refleksi Tindakan Siklus II	76

B. Keterbatasan Penelitian	78
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	79
A. Kesimpulan	79
B. Implikasi.....	80
C. SARAN.....	81
DAFTAR PUSTAKA	83
RESUMÉ	85

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Peserta Didik (Sebelum Tindakan Dilakukan)	40
2. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Peserta Didik (Setelah Tindakan Diberikan)	40
3. Kisi-Kisi Angket Pertama (Sebelum Tindakan Dilaksanakan).....	41
4. Kisi-Kisi Angket Kedua (Setelah Siklus I Dilaksanakan)	41
5. Kisi-Kisi Angket Ketiga (Setelah Siklus II Dilaksanakan).....	41
6. Jadwal Penelitian	49
7. Distribusi Nilai <i>Pre-Test</i> Keterampilan Berbicara dalam Skala 100	53
8. Distribusi Nilai <i>Post-Test</i> 1 Keterampilan Berbicara dalam Skala 100.....	58
9. Hasil Pengamatan Terhadap Aktivitas Peserta Didik Selama Mengikuti Proses Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siklus I	60
10. Distribusi Nilai <i>Post-Test</i> 2 Keterampilan Berbicara dalam Skala 100.....	72
11. Hasil Pengamatan Terhadap Aktivitas Peserta Didik Selama Mengikuti Proses Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siklus II	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Contoh Papan Permainan Monopoli	25
2. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart	34

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Grafik Peningkatan Jumlah Peserta Didik yang Mencapai Nilai KKM Pada Siklus I	59
2. Grafik Peningkatan Jumlah Peserta Didik yang Mencapai Nilai KKM Pada Siklus II	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman dan Hasil Wawancara Pratindakan dengan Guru.....	96
2. 2. Angket Pratindakan Untuk Peserta Didik	99
3. Hasil Angket Pratindakan Untuk Peserta Didik	100
4. Pedoman dan Hasil Wawancara Pratindakan dengan Peserta Didik Sebelum Tindakan Dilakukan.....	103
5. Soal <i>Pre-Test</i>	106
6. Kunci Jawaban <i>Pre-Test</i>	109
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Pertama	110
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Kedua.....	115
9. Angket Refleksi Tindakan Siklus I Untuk Peserta Didik	121
10. Hasil Angket Refleksi Tindakan Siklus I Untuk Peserta Didik	122
11. Hasil Wawancara Pasca Tindakan Siklus I dengan Guru	126
12. Kisi-Kisi dan Soal <i>Post-Test</i> 1	128
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ketiga.....	130
14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Keempat.....	136
15. Angket Refleksi Tindakan Siklus II Untuk Peserta Didik	147
16. Hasil Angket Refleksi Tindakan Siklus II Untuk Peserta Didik.....	148
17. Hasil Wawancara Pasca Tindakan Siklus II dengan Guru.....	153
18. Kisi-Kisi dan Soal <i>Post-Test</i> 2	155
19. Nilai Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul <i>Post-Test</i> 2	157

20. Catatan Lapangan.....	158
21. Dokumentasi	170
22. Pedoman dan Hasil Wawancara Pasca Tindakan dengan Peserta Didik Setelah Tindakan Dilakukan.....	174
23. Transkrip <i>Phonétique Post Test 2</i> dan Nilai <i>Post Test 2</i> Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul	179

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA
PRANCIS SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 SANDEN BANTUL
YOGYAKARTA DENGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh :
Annisa Marsa Santi Fradadi
NIM. 11204244025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah Proses Belajar Mengajar dengan media permainan monopoli sebagai upaya meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta yang berjumlah 28 orang peserta didik. Pertemuan ini dilaksanakan sebanyak dua kali siklus pada tanggal 04 Agustus 2015 s.d 15 September 2015. Masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif yaitu hasil observasi, angket, wawancara, catatan lapangan dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bahasa Prancis melalui media permainan monopoli mampu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis, motivasi dan partisipasi peserta didik kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta. Proses pembelajaran dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) mempelajari materi pembelajaran, 2) bermain monopoli secara bergantian dan 3) mendeskripsikan petak yang diperoleh secara individu. Peningkatan ini ditunjukkan dengan: 1) Data hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis pada indikator peserta didik antusias terhadap proses pembelajaran bahasa Prancis, khususnya keterampilan berbicara mengalami peningkatan dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat yakni 35,71 %, 46,42%, 71,42% dan 82,14%, untuk menyimak materi yang disampaikan guru dan aktif bertanya jawab; prosentase yang diperoleh 42,85%, 62,28%, 78,57% dan 85,71%, untuk saling melakukan diskusi; prosentasenya 60,715, 75%, 85,71% dan 92,85%, untuk merespon positif penggunaan media permainan monopoli memiliki prosentase 57,14%, 71,42%, 82,14% dan 89,28%, untuk kedisiplinan dalam kehadiran pada pertemuan pertama dan kedua memiliki prosentase yang sama yaitu sebesar 64,28% sedangkan pada pertemuan ketiga dan keempat yaitu 92,85% dan 75%; 2) Rerata hasil tes siklus mengalami peningkatan yakni pada siklus I didapat nilai 68,42 yang meningkat menjadi 85,42 pada siklus II.

Kata Kunci : kemampuan berbicara bahasa Prancis, permainan monopoli.

**L'AMÉLIORATION DE LA COMPÉTENCE D'EXPRESSION ORALE DE
FRANÇAIS DES APPRENANTS DE LA CLASSE XI IPA 2 DE SMA
NEGERI 1 SANDEN BANTUL YOGYAKARTA AVEC LE MOYEN DU
JEU MONOPOLI À L'ANNÉE SCOLAIRE 2015/2016**

Par :
Annisa Marsa Santi Fradani
NIM. 11204244025

EXTRAIT

Cette recherche a pour but décrire les étapes d'enseignement en employant le média de jeu monopoli et pour améliorer de la compétence d'expression orale de français des apprenants de la classe XI IPA 2 de SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta.

Cette recherche est une recherche d'action en classe (RAC). Le sujet de cette recherche est des apprenants de la classe XI PA 2 de SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta qui comprend 28 apprenants. Cette recherche est menée en deux cycles et effectué du 04 August 2015 au 15 Septembre 2015. Chaque cycle se compose de planification, d'action, d'observation et de réflexion. Les données sont recueillies par la combinaison de données quantitatives et qualitatives, telle que l'observation, l'enquête, l'entretien, l'essai sur le terrain et le test.

Les résultats de cette recherche montrent que la mise en œuvre de l'apprentissage du français par le moyen du jeu monopoli est en mesure d'améliorer la compétence d'expression orale ainsi que la motivation et la participation des apprenants de la classe XI IPA 2 de SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta. Le processus de l'apprentissage se fait en quatre étapes comme les suivants: 1) l'étude du matériel d'apprentissage, 2) joueur de monopoli à la façon de se suivre et 3) décrire une case qui a gagné par personnel. L'amélioration de la compétence d'expression orale des apprenants est représentée par: 1) les données montrent que les apprenants de la durée d'enseignement de la compétence d'expression orale du français à l'indication des apprenants sont intéressés au processus d'enseignement du première rencontre jusqu'au quatrième rencontre est 35,71%, 46,42%, 71,42% et 82,14%, pour écouter attentivement un sujet qui a été faite par l'enseignant et pour activement poser des questions; le pourcentage est 42,85%, 62,28%, 78,57% et 85,71%, pour discuter est 60,715, 75%, 85,71% et 92,85%, pour réaction positive dans utiliser le jeu monopoli est 57,14%, 71,42%, 82,14% et 89,28%, pour la discipline de la présence de la premier rencontre et deuxième rencontre ont le même pourcentage jusqu'au quatrième rencontre est 64,28% alors à la troisième rencontre et à la quatrième rencontre est 92,85% et 75%; 2) les scores moyens du test ont augmenté notamment 68,42 dans le première cycle et 85,42 dans le deuxième cycle.

Keyword : *la compétence d'expression orale de français, le moyen du jeu monopoli.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan adalah dunia yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Manusia yang berpendidikan kehidupannya akan selalu berkembang ke arah yang lebih baik. Setiap zaman, pasti akan selalu ada perubahan yang mengarah pada pendidikan yang semakin baik. Disamping itu, dunia pendidikan membutuhkan berbagai inovasi untuk kemajuan kualitas pendidikan yang tidak hanya secara teori, tetapi juga ke arah hal yang praktis. Maka dari itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran agar para peserta didik lebih termotivasi dan bersemangat menyambut mata pelajaran yang diajarkan di sekolah.

Hal di atas mempengaruhi perkembangan fungsi bahasa. Bahasa yang secara umum berfungsi sebagai sarana komunikasi yang digunakan dan telah disepakati oleh sekelompok masyarakat disuatu wilayah tertentu juga selalu berkembang. Perkembangan dalam bidang bahasa tersebut dapat dilihat dari bahasa yang asal mulanya bersifat lisan menjadi bersifat tulisan. Bahasa bersifat lisan ialah rangkaian bunyi kemudian membentuk sebuah ucapan yang terbentuk dalam kalimat sehingga ada maknanya dan dapat dipahami. Sedangkan, bahasa yang bersifat tulisan yaitu apa yang diucapkan dapat dituliskan sehingga semakin memudahkan masyarakat dalam berinteraksi.

Kedua sifat bahasa di atas, yaitu lisan dan tulisan sangat dibutuhkan masyarakat untuk berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa lisan dan tulis yang digunakan masyarakat hanya terpaku pada penguasaan satu bahasa saja yaitu

yang biasa disebut bahasa ibu. Namun, lama kelamaan dan seiring berkembangnya jaman masyarakat dituntut untuk menguasai salah satu bahasa lain diluar bahasa ibu yang dikenal dengan istilah bahasa asing. Tujuannya supaya masyarakat dapat berinteraksi dan bersaing secara global atau internasional.

Hal di atas mempengaruhi pembelajaran bahasa di sekolah-sekolah di Indonesia yang juga mengalami perkembangan. Perkembangan tersebut ditandai dengan adanya bahasa asing tertentu yang diajarkan di sekolah tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Salah satu SMA yang mengajarkan bahasa asing yaitu SMA Negeri 1 Sanden Bantul. Bahasa asing yang diajarkan ialah bahasa Prancis. Pengajaran bahasa Prancis di SMA tersebut mengacu pada kurikulum 2006 yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dalam kurikulum tersebut, pengajaran bahasa Prancis meliputi empat keterampilan penting, diantaranya keterampilan mendengarkan (*Compréhension Orale*), keterampilan berbicara (*Expression Orale*), keterampilan menyimak (*Compréhension Écrite*), dan keterampilan menulis (*Expression Écrite*).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Sanden, pembelajaran keempat keterampilan di atas, banyak ditemui kendala-kendala sehingga menghambat proses belajar mengajar salah satunya pada keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara dianggap sulit oleh para peserta didik karena pengucapannya yang susah menyebabkan keterampilan berbicara peserta didik masih kurang. Selain itu, peserta didik juga kurang aktif saat pembelajaran berlangsung. Sebagai contoh masih ada beberapa peserta didik yang mengobrol dan bermain *handphone* saat berlangsungnya pembelajaran. Hal tersebut

berdampak pada motivasi dan minat peserta didik dalam mengikuti mata pelajaran bahasa Prancis juga masih kurang.

Selain itu, seorang guru diharapkan dapat berperan aktif dan inovatif dalam pemilihan media pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar bahasa Prancis serta berfungsi mengarahkan peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar. Pengalaman belajar tergantung pada interaksi peserta didik dengan media. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga anak didik dapat mempertinggi hasil belajar.

Penggunaan media pengajaran sangat penting bagi proses belajar dan mengajar. Dikatakan demikian karena media pengajaran sangat membantu pendidik atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, dan efisien. Dalam proses pembelajaran, terdapat sistem yang harus diperhatikan dengan baik. Pembelajaran dikatakan sebagai sistem karena di dalamnya memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan. Komponen tersebut terdiri atas tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Guru harus menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap bahan pelajaran.

Sedangkan pembelajaran bahasa Prancis di SMA tersebut, guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional, yaitu pembelajaran yang masih

berpusat pada buku, papan tulis dan ceramah yang mengakibatkan peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran yang lain untuk memberikan materi. Padahal banyak media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat penyampaian materi seperti permainan monopoli. Meskipun pada umumnya permainan monopoli digunakan hanya sekedar untuk mencari hiburan, akan tetapi permainan monopoli dapat dirubah sesuai kebutuhan dan materi pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk menerapkan sebuah media permainan untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan tersebut. Media permainan monopoli diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga kemampuan berbicara bahasa Prancis dapat meningkat. Maka dari itu, judul dari penelitian ini adalah “Upaya Meningkatkan Kemampuan berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul Dengan Media Permainan Monopoli.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah diatas maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi dan minat siswa terhadap mata pelajaran bahasa Prancis.
2. Keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung masih kurang.
3. Keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik di SMA Negeri 1 Sanden masih kurang.
4. Guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti buku, papan tulis dan ceramah.

5. Media permainan monopoli belum pernah digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis di SMA Negeri 1 Sanden Bantul.

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan peneliti, baik dari segi pengetahuan, pengalaman, waktu, tenaga, dan dana, agar penelitian tidak meluas maka peneliti membatasi pada upaya meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul dengan media permainan monopoli.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul dengan media permainan monopoli?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu untuk mengetahui bagaimana upaya meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul dengan media permainan monopoli.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dan memberikan tambahan pengetahuan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis pada peserta didik Sekolah Menengah Atas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan bahan masukan dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar tidak selalu menggunakan media pembelajaran konvensional.

b. Bagi Sekolah

Dapat mengembangkan kualitas mengajar guru melalui teknik dan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

c. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk menambah pengalaman sekaligus sebagai pemikiran awal guna melakukan penelitian selanjutnya.

d. Bagi Peneliti Lain

Memberikan referensi atau acuan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang sejenis.

G. Batasan Istilah

Untuk memberikan gambaran tentang penelitian ini, berikut diuraikan Berikut beberapa istilah mengenai penelitian ini, yaitu:

1. Keterampilan berbicara adalah kemampuan siswa mengungkapkan suatu ide, pendapat, perasaan dan maksud tertentu secara lisan kepada seseorang atau kelompok.
2. Media permainan adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dan bersifat menyenangkan sebagai sarana menarik perhatian dan pemahaman siswa.
3. Media permainan monopoli merupakan sebuah permainan yang berupa papan dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Permainan tersebut berfungsi sebagai media pembelajaran visual yang memiliki tujuan utama yaitu siswa dapat menguasai materi pelajaran tertentu.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritis

1. Hakikat Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Dalam kehidupan bermasyarakat, tidak lepas dengan proses belajar. Melalui proses belajar, manusia dapat mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap (Baharuddin dan Wahyuni, 2009:11). Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat hidupnya, tidak terbatas pada ruang, waktu maupun usia dan melalui tahapan-tahapan. Menurut Bruner (dalam Iskandarwassid dan Sunendar, 2013:4), ada tiga tahapan dalam proses belajar, yaitu:

- 1) Tahap informasi; merupakan proses penjelasan terstruktur mengenai pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
- 2) Tahap transformasi; merupakan proses perpindahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap ke dalam diri peserta didik.
- 3) Tahap evaluasi; merupakan proses analisis informasi yang telah diterima oleh peserta didik.

Baharuddin dan Wahyuni (2009:16-18) juga mengemukakan tentang tahapan dalam belajar, yaitu:

- 1) Tahap motivasi; yaitu keinginan untuk belajar mulai timbul dan bangkit.
- 2) Tahap konsentrasi; yaitu memusatkan perhatian pada hal-hal yang akan dipelajari.

- 3) Tahap mengolah; yaitu menahan informasi yang diterima dan mengolah informasi-informasi tersebut untuk diberi makna di dalam ingatan jangka pendek.
- 4) Tahap menyimpan; yaitu menyimpan informasi-informasi yang telah diberi makna ke dalam ingatan jangka panjang.
- 5) Tahap menggali; yaitu menggali informasi yang telah disimpan dan dikaitkan dengan informasi yang baru diterima kemudian diberi makna untuk persiapan tahap prestasi. Tahap ini sangat diperlukan untuk menyelesaikan tugas dan menjawab pertanyaan dalam sebuah soal atau latihan.
- 6) Tahap prestasi; yaitu menunjukkan hasil belajar dari tahap-tahap di atas yang berupa keterampilan.
- 7) Tahap umpan balik; yaitu perolehan kepuasan yang didapat setelah melakukan beberapa tahap-tahap di atas.

Dari beberapa pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses pemerolehan keterampilan, kompetensi dan sikap mulai dari peserta didik berkeinginan untuk belajar, berkonsentrasi untuk mendapat informasi, melakukan evaluasi mengenai informasi yang telah didapatkan peserta didik hingga nantinya hasil dari evaluasi dijadikan tolak ukur dalam kegiatan belajar selanjutnya.

Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan guru melalui pengalaman dan latihan. Menurut Brown (2008:8), pembelajaran merupakan proses pemerolehan suatu keterampilan melalui pengalaman yang dialami.

Pembelajaran juga diungkapkan oleh Tagliante (1994:35):

“L'apprentissage est un processus actif, dont on ne connaît pas encore parfaitement le mécanisme qui se déroule à l'intérieur de l'individu et qui est susceptible d'être avant tout influencé par cet individu”.

Pernyataan di atas mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses aktif dimana setiap individu belum mengetahui secara persis mekanisme yang terjadi dalam setiap individu dan mungkin yang sebelumnya juga dipengaruhi oleh individu tersebut. pembelajaran, namun pembelajaran kemungkinan akan terjadi juga karena individu tersebut. Jadi pembelajaran akan terjadi karena ada peran dari setiap individu meskipun mereka belum mengetahui serangkaian proses dalam pembelajaran tersebut.

Abidin (2012:3) mengatakan bahwa pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa melalui bimbingan dan motivasi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Tujuan pembelajaran adalah pencapaian perubahan perilaku pada setiap peserta didik yang diharapkan oleh pendidik setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang dirumuskan berdasar pada kompetensi dasar (KD) tertentu sesuai dengan kurikulum yang dipakai (Kosasih, 2014:5).

Kemudian, Sanjaya (2006:77-78) mengungkapkan tentang karakteristik penting dalam pembelajaran bahwa pembelajaran berarti membelajarkan peserta didik dimana pendidik berperan sebagai orang yang membimbing dan memfasilitasi peserta didik dalam belajar. Proses pembelajaran tersebut dapat dilakukan dimana saja tidak terbatas hanya berada di ruang kelas tetapi juga dapat dilakukan di luar ruang kelas sesuai dengan kebutuhan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Sedangkan menurut Nurgiyantoro (2012:54), tujuan pembelajaran meliputi kategori-kategori tertentu yang akan menentukan hasil belajar sehingga antara tujuan pembelajaran dan keluaran hasil belajar tidak dapat dipisahkan. Ia juga berpendapat bahwa keluaran hasil belajar dapat berupa keterampilan, kemampuan, sikap, dan tingkah laku tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dan guru dalam serangkaian kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu berupa keterampilan, kemampuan, dan sikap yang dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun keadaan lingkungan sosial peserta didik.

b. Pembelajaran Bahasa Asing

Pengajaran bahasa asing bertujuan agar peserta didik dapat berkomunikasi dalam lingkungan masyarakat yang multilingual. Terlebih jika nantinya peserta didik akan berkomunikasi dengan orang asing. Bahasa asing merupakan bahasa yang bukan asli milik penduduk dalam suatu wilayah negara tetapi kehadiran bahasa asing diperlukan untuk status tertentu (Iskandarwassid dan Sunendar, 2013:89).

Menurut Saville-Troive (dalam Baihaqie, 2009:13):

“A foreign language is one not widely used in the learner’s which might be used for future travel or other cross cultural communications situation, or studied as curricular requirement or elective in school, but with not immediate or necessary practical application”.

Maksud dari pernyataan di atas yaitu bahasa asing merupakan bahasa yang tidak banyak digunakan oleh pelajar, tetapi bahasa asing dapat digunakan untuk kebutuhan masa mendatang atau komunikasi lintas budaya. Bahasa asing juga

dapat dipelajari di sekolah sebagai pelajaran tambahan atau kegiatan ekstrakurikuler diaplikasikan kedalam pembelajaran yang lebih praktis.

Sedangkan menurut Tarigan (2009:55-59) pembelajaran bahasa asing adalah pendekatan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan khusus bagi peserta didik atau pembelajar. Kemudian, tujuan utama dalam pembelajaran bahasa asing yaitu untuk mengembangkan kompetensi para pembelajar dalam menggunakan bahasa selain bahasa yang dimilikinya atau disebut sebagai bahasa ibu.

Selain itu, pembelajaran bahasa asing mempunyai tujuan untuk mengembangkan kompetensi komunikatif yang meliputi kompetensi gramatikal, sociolinguistik, wacana, dan kompetensi strategi sehingga peserta didik tidak hanya mengetahui kaidah kebahasaannya saja akan tetapi juga mampu menggunakan kaidah kebahasaan tersebut dalam berkomunikasi (Savignon dalam Pringgawidagda, 2002:131).

Dari beberapa pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa asing adalah pembelajaran bahasa yang tidak dimiliki (bahasa ibu) untuk keperluan-keperluan tertentu seperti berkomunikasi dengan orang asing sesuai dengan kaidah kebahasaannya dan dipelajari secara khusus di sekolah sebagai pelajaran tambahan bagi peserta didik serta untuk mengajarkan bahasa asing tersebut, pengajar membutuhkan metode, teknik, dan media pembelajaran yang kreatif.

2. Hakikat Keterampilan Berbicara

Dalam pembelajaran bahasa asing, berbicara merupakan suatu keterampilan yang sangat penting yang berfungsi untuk mengeluarkan maksud tertentu. Maksud tertentu tersebut adalah pendapat, ide, maupun gagasan yang akan disampaikan kepada lawan bicara melalui bahasa lisan yang berupa bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata sehingga lawan bicara mengetahui maksud yang disampaikan.

Menurut Abidin (2012:125) keterampilan berbicara adalah kemampuan seorang individu untuk menyampaikan pesan kepada orang lain melalui bahasa lisan. Pengertian tersebut tidak hanya menyampaikan pesan saja, tetapi juga proses bagaimana pesan itu disampaikan.

Saddhono dan Slamet (2014:53) juga mengungkapkan bahwa berbicara merupakan keterampilan menyampaikan maksud yang dapat berupa gagasan, pikiran, dan isi hati seseorang kepada orang lain secara lisan. Hal tersebut juga diperkuat oleh Iskandarwassid dan Sunendar (2013:241) yang menyatakan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kebutuhan, perasaan, kehendak, dan keinginan kepada orang lain. Artikulasi yang disampaikan hendaknya juga dapat didengar dan dilihat oleh lawan bicara (Hermawan, 2014:135).

Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan buah pikirannya yang berupa ide dan pendapat kepada orang lain melalui artikulasi-artikulasi yang dapat didengar atau biasa disebut bahasa lisan sehingga dapat dipahami.

Keterampilan berbicara sebaiknya dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan berbicara yang dicita-citakan. Tujuan utama berbicara untuk berkomunikasi agar dapat menyampaikan pikiran, gagasan, perasaan, dan kemauan. Tarigan (2008:16), mengungkapkan bahwa:

“Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, maka seyogyanyalah sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan, dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasi terhadap pendengarnya dan dia harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasar segala sesuatu pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan.

Jadi pembicara harus memahami, mengerti, dan mengetahui dampak dengan apa yang ia katakan kepada orang lain. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Abidin (2013:129) terdapat empat tujuan keterampilan berbicara, yaitu:

a) Informatif

Informatif maksudnya adalah menyampaikan ide, pendapat, dan gagasan untuk membangun pengetahuan lawan tutur sehingga akan tercipta komunikasi antara penutur dengan lawan tutur.

b) Rekreatif

Rekreatif maksudnya adalah penutur memberikan kesan menghibur kepada lawan tutur.

c) Persuasif

Persuasif maksudnya adalah penutur berusaha mempengaruhi lawan tutur agar sesuai dengan yang diharapkan penutur melalui penggunaan bahasa yang memikat.

d) Argumentatif

Argumentatif maksudnya adalah penutur meyakinkan lawan tutur atas ide, pendapat, dan gagasan menggunakan alasan-alasan yang logis.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari keterampilan berbicara adalah pembicara mengungkapkan buah pikirannya yang berupa ide dan pendapat yang dapat menghibur, memberikan pengaruh atau dampak, dan meyakinkan orang lain.

3. Penilaian Keterampilan Berbicara

Kegiatan pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kegiatan penilaian. Kegiatan penilaian tidak terfokus pada hasil belajar saja, melainkan ada berbagai faktor lain seperti proses peserta didik memperoleh dan menangkap materi pembelajaran sehingga dapat dijadikan tolak ukur untuk melakukan kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dikemukakan bahwa penilaian adalah mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Informasi merupakan hal-hal yang berkaitan langsung dengan peserta didik seperti skor hasil penilaian, hasil pengamatan terhadap materi pembelajaran, hasil mengerjakan tugas, dan lain-lain. Sehingga pemberian nilai kepada peserta didik yang bersifat objektif (dalam Nurgiyantoro, 2012:9).

Penilaian yang diberikan kepada peserta didik memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa jauh tujuan pendidikan yang telah ditetapkan yang berupa berbagai kompetensi dapat dicapai peserta didik melalui kegiatan pembelajaran

yang dilaksanakan, untuk memberikan penilaian secara objektif terhadap tingkah laku hasil belajar peserta didik, untuk mengetahui kompetensi, pengetahuan, keterampilan, atau bidang-bidang tertentu yang dimiliki peserta didik, untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan peserta didik dan sekaligus memonitor kemajuan peserta didik, untuk menentukan apakah peserta didik layak dinaikkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi atau tidak, dan untuk dijadikan tolak ukur bagi kegiatan pembelajaran selanjutnya (Nurgiyantoro, 2012:30-33).

Kemudian, untuk mengukur atau mengetahui keterampilan berbicara peserta didik dibutuhkan standar penilaian. Dalam penelitian ini, menggunakan standar penilaian *Échelle de Harris (Évaluation de l'entretien dirigé)* menurut Tagliante (1991 : 113-114), yang diuraikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1: Penilaian Keterampilan Berbicara

No	Standar Kompetensi	Indikator	Skor
1	<i>Expression Orale</i>	<i>Prononciation</i> (pengucapan)	
		<i>Difficulté de prononciation si graves que le discours est pratiquement inintelligible.</i> Pengucapan sangat buruk, tidak dapat dipahami sama sekali.	1
		<i>Très difficile à comprendre à cause de sa prononciation, on doit souvent lui demander de répéter.</i> Pengucapan sangat sulit dipahami, menghendaki untuk selalu diulang).	2
		<i>Difficultés de prononciation qui exigent une attention soutenue et conduisent quelque fois au malentendu.</i> Kesulitan dalam pengucapan yang menimbulkan perhatian dan terkadang menyebabkan kesalahpahaman.	3
		<i>Toujours intelligible, malgré un accent spécifique.</i> Pengucapan dapat dipahami, namun seringkali masih ada ucapan asing	4

No	Standar Kompetensi	Indikator	Skor
		daerah.	4
		<i>Peu de traces d'accent étranger.</i> Pengucapan sudah seperti penutur asli (natives).	5
		<i>Grammaire</i> (tata bahasa)	
		<i>Erreurs de grammaire et d'ordre des mots si graves que le discours en est rendu pratiquement inintelligible.</i> Kesalahan tata bahasa dan urutan kata yang sangat buruk sehingga tidak dapat dipahami.	1
		<i>Grammaire et ordre des mots rendent la compréhension difficile. Doit souvent se reprendre ou se restreindre à des modèles de base.</i> Tata bahasa dan urutan kata sulit untuk dipahami. Seringkali harus diulang).	2
		<i>Fait de fréquentes erreurs de grammaire et d'ordre des mots, dont certains peuvent obscurcir le sens.</i> Sering melakukan kesalahan pada tata bahasa dan urutan kata, sehingga dapat menghilangkan arti makna.	3
		<i>Fait quelques fautes de grammaire et/ou d'ordre des mots, mais qui n'obscurcissent pas le sens.</i> Melakukan beberapa kesalahan pada tata bahasa dan urutan kata namun tidak menghilangkan arti/makna.	4
		<i>Peu ou pas d'erreurs notables de grammaire ou d'ordre des mots.</i> Sedikit atau tidak ada kesalahan sama sekali pada tata bahasa dan urutan kata	5
		<i>Vocabulaire</i> (kosa kata)	
		<i>Les limitations du vocabulaire sont si grandes qu'elles rendent la conversation pratiquement impossible.</i> Pembatasan kosa kata yang begitu besar sehingga percakapan tidak dapat berjalan.	1
		<i>Le mauvais usage des mots et le vocabulaire très limité rendent la compréhension très difficile.</i> Penggunaan kata yang buruk dan kosakata yang terbatas sehingga sulit	2

No	Standar Kompetensi	Indikator	Skor
		untuk dipahami.	2
		<i>Utilise souvent de termes erronés. Conversation un peu limitée à cause de l'inadéquation du vocabulaire.</i> Sering menggunakan kata-kata yang salah. Bicara sedikit terbatas karena kosa kata tidak memadai.	3
		<i>Utilise quelque fois des termes impropres et/ou doit se reprendre à cause d'inadéquations lexicales.</i> Penggunaan kosa kata terkadang tidak tepat dengan tema, dan/atau harus diulang karena terdapat ketidakcocokan kebahasaan.	4
		<i>Utilise vocabulaire et expression à peu près comme un natif.</i> Penggunaan kosa kata dan ekspresi seperti penutur asli (native).	5
		<i>Aisance/Fluency (kelancaran)</i>	
		<i>Le discours est si haché et fragmentaire qu'il rend la conversation pratiquement impossible.</i> Pembicaraan selalu terhenti dan terputus-putus sehingga percakapan menjadi tidak dapat berjalan.	1
		<i>Habiteullement hexitant. Souvent force au silence par ses lacunes linguistiques.</i> Pembicaraan masih ragu, sering diam, dan kalimat tidak lengkap.	2
		<i>La vitesse et l'aisance sont assez fortement affectées par les problèmes linguistiques.</i> Kelancaran pembicaraan masih dipengaruhi oleh masalah kebahasaan	3
		<i>La vitesse est légèrement affectée par les problèmes linguistiques.</i> Pembicaraan lancar, namun sedikit dipengaruhi oleh masalah kebahasaan.	4
		<i>Parle aussi couramment qu'un natif.</i> Pembicaraan juga fasih seperti penutur asli (native).	5
		<i>Compréhension (pemahaman)</i>	
		<i>Ne peut même pas comprendre la simple langue conventionnelle.</i> Tidak dapat memahami sama sekali	1

No	Standar Kompetensi	Indikator	Skor
		percakapan sederhana yang diajukan.	1
		<i>A de grandes difficultes à suivre ce qu'on lui dit. Ne peut comprendre qu'une conversation générale, et à condition qu'on lui parle lentement et qu'on multiplie les répétition.</i> Kesulitan dalam melakukan percakapan. Tidak dapat memahami percakapan secara umum, sehingga perlu penjelasan dan pengulangan.	2
		<i>Comprend la plus grande partie de ce qu'on lui dit à vitesse plus lente que la normale avec de répétition.</i> Memahami percakapan normal dengan lamban, namun masih perlu pengulangan.	3
		<i>Comprend presque tout à vitesse normale, bien qu'il soit quelque fois nécessaire de repeater.</i> Memahami hampir semua percakapan pada kelancaran normal, meskipun kadang-kadang masih perlu pengulangan.	4
		<i>Semble comprendre sans aucune difficulté.</i> Memahami percakapan tanpa kesulitan sama sekali.	5

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat menunjang keberlangsungan proses pembelajaran. Sadiman (2007:6) menjelaskan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

Di sisi lain Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2002:3) mengatakan bahwa pengertian media pembelajaran ada dua bagian, yaitu dalam arti sempit dan arti

luas. Dalam arti sempit, bahwa media pembelajaran dapat berwujud alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sedangkan dalam arti luas yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Sedangkan menurut Arsyad (2002:3-6), media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat berupa visual atau verbal yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik sehingga dapat mendorong kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang berbentuk fisik dan non-fisik yang mengandung materi intruksional agar peserta didik terangsang untuk belajar,. Media pembelajaran fisik dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras) yaitu sesuatu yang dapat dilihat, didengar, atau diraba oleh pancaindra. Sedangkan media pembelajaran non-fisik (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan atau isi yang terdapat dalam perangkat keras yang disampaikan kepada peserta didik.

Menurut Arsyad (2002:30-33), bentuk fisik dan non-fisik media pembelajaran dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu:

- 1) Media pembelajaran hasil teknologi cetak; merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi. Contohnya seperti buku dan gambar yang termasuk dalam media pembelajaran fisik.
- 2) Media pembelajaran hasil teknologi audio visual; merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin

mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

Pesan-pesan audio dan visual termasuk dalam media pembelajaran non-fisik.

- 3) Media pembelajaran berbasis teknologi komputer; merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Materi yang dihasilkan dari media pembelajaran tersebut termasuk dalam media pembelajaran non-fisik.
- 4) Media pembelajaran gabungan dari teknologi cetak dan komputer; merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Media pembelajaran tersebut dapat berupa fisik atau non-fisik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana dapat berupa audio (suara), film, gambar, atau buku yang dipakai guna menunjang kegiatan pembelajaran yang isinya memuat materi pembelajaran tertentu, tujuannya agar peserta didik dapat belajar lebih giat lagi.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai fungsi utama yaitu sebagai alat bantu yang dapat mendorong kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga materi pelajaran dapat disampaikan dengan baik. Media pembelajaran juga dapat berfungsi menarik perhatian dan memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat.

Kemampuan pendidik dalam menentukan media pembelajaran sangat menentukan kualitas kegiatan pembelajaran yang dikelola. Pendidik selain tugasnya mentransfer ilmu, juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran

yang berada di dalam kelas. Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2002:16) mengemukakan ada empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

- 1) Fungsi atensi; merupakan fungsi inti, yaitu fungsi menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk konsentrasi pada isi materi pembelajaran.
- 2) Fungsi afektif; merupakan fungsi yang dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik untuk menikmati kegiatan pembelajaran.
- 3) Fungsi kognitif; merupakan fungsi yang menekankan bahwa media pembelajaran dapat memperlancar pencapaian tujuan agar peserta didik dapat lebih memahami dan mengingat pesan dalam suatu materi pembelajaran tertentu.
- 4) Fungsi kompensatoris; merupakan fungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah sehingga dapat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan.

Sedangkan menurut Arsyad (2002:21), tujuan media pembelajaran adalah untuk melibatkan peserta didik agar isi pesan atau informasi dalam suatu materi pembelajaran dapat disimpan di dalam benak peserta didik. Media pengajaran selain dibuat secara menyenangkan, harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan setiap diri peserta didik.

Dari pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik dan memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam mengikuti kegiatan

pembelajaran sehingga materi pembelajaran dapat disimpan dengan baik pada setiap diri peserta didik.

5. Permainan Monopoli

a. Pengertian Permainan Monopoli

Menurut Syahsiyah (2008:10):

“Permainan monopoli adalah salah satu permainan berupa papan yang terkenal di dunia. Tujuan dari permainan ini adalah menguasai semua petak di atas papan yang dijalankan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang sederhana. Setiap pemain dapat melempar dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya. Apabila bidak mendarat pada petak yang belum dimiliki pemain lain maka pemain tersebut dapat membeli petak tersebut sesuai dengan harga yang tertera. Sebaliknya, apabila bidak mendarat pada petak yang sudah dimiliki pemain lain maka pemain tersebut harus membayar harga sewa yang sudah ditetapkan”.

Jadi permainan monopoli merupakan sebuah permainan berupa papan yang di dalamnya terdapat petak-petak dan terdapat peralatan tertentu sehingga setiap pemain dapat bermain secara bergiliran untuk melakukan kegiatan ekonomi sederhana yang meliputi membeli, menyewa, dan menukar properti dengan cara membayar harga beli dan sewa sesuai dengan nominal yang telah ditetapkan.

b. Sejarah Permainan Monopoli

Menurut Syahsiyah (2008:10-11), permainan monopoli hadir setelah ada permainan yang serupa yaitu *The Landlord's Game* yang diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti tentang cara tuan-tuan tanah dapat menjadi kaya dan dapat membuat para penyewa jatuh miskin.

Meskipun permainan tersebut dipatenkan, tidak ada produsen yang memproduksi secara luas. Permainan tersebut baru diproduksi secara besar pada tahun 1910 oleh The Economic Game Company di New York. Di Britania Raya,

permainan tersebut diterbitkan pada tahun 1913 oleh The Newbie Game Company.

Permainan tersebut terjual selain melalui penjualan langsung juga melalui mulut ke mulut dan variasi dari permainan tersebut berkembang secara lokal. Salah satunya disebut *Auction Monopoly* kemudian disingkat menjadi *Monopoly*. Charles Darrow mempelajari permainan tersebut dan dipatenkan kemudian dijual kepada Parker Brothers dan diklaim bahwa permainan monopoli adalah penemuan dari dirinya. Parker Brothers mulai memproduksi permainan monopoli secara luas pada tanggal 5 November 1935.

c. Peralatan Permainan Monopoli

Menurut Syahsiyah (2008:11-13), permainan monopoli dapat dijalankan menggunakan peralatan sebagai berikut:

- 1) Bidak-bidak sebagai perwakilan dari pemain. Dalam kotak monopoli disediakan 10 bidak yang berbentuk seperti kerucut.
- 2) Dua buah dadu yang berisi enam angka.
- 3) Kartu hak milik yang digunakan untuk setiap properti. Dalam kartu tersebut tertera harga sewa, harga gadai, harga rumah dan hotel yang akan diberikan kepada pemain setiap pembelian properti.
- 4) Papan permainan dengan petak-petak.
- 5) Terdapat 22 tempat yang dibagi kedalam 8 kelompok berwarna dengan masing-masing warna memiliki 2 atau 3 tempat. Seorang pemain harus menguasai satu kelompok warna kemudian diperbolehkan membeli rumah atau hotel.
- 6) Terdapat 4 stasiun kereta. Pemain akan memperoleh sewa lebih tinggi jika memiliki lebih dari satu stasiun tetapi tidak boleh dibangun rumah atau hotel.
- 7) Terdapat 2 perusahaan, yaitu perusahaan listrik dan air. Sama Pemain juga akan memperoleh sewa lebih tinggi jika memiliki kedua perusahaan tersebut dan tidak boleh dibangun rumah atau hotel.
- 8) Terdapat petak-petak dana umum dan kesempatan. Pemain yang mendarat di atas petak tersebut harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah yang tertera.
- 9) Uang-uang monopoli.

- 10) 32 rumah dan 12 hotel dari plastik. Rumah biasanya berwarna hijau dan hotel berwarna merah.
- 11) Kartu-kartu dana umum dan kesempatan.



Gambar 1. Contoh Papan Permainan Monopoli

d. Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran

Pada umumnya, orang bermain monopoli hanya sekedar mencari hiburan saja, akan tetapi dari pengamatan peneliti pada saat PPL 2014 di SMA Negeri 1 Sanden Bantul tentang minat peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Prancis khususnya keterampilan berbicara, sedikit sekali dari mereka yang tertarik dengan mata pelajaran tersebut.

Sebagian besar dari peserta didik menyatakan bahwa berbicara bahasa Prancis itu susah. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa kesulitan belajar bahasa Prancis. Terlebih lagi, setelah mereka mengetahui tulisan dan cara berbicara bahasa tersebut sangatlah berbeda.

Jika keadaan ini dibiarkan dan terus berlanjut maka peserta didik akan tetap beranggapan bahwa belajar bahasa Prancis itu susah dan menyulitkan. Oleh

karena itu, peneliti mencoba mengubah permainan monopoli yang biasa dimainkan menjadi permainan monopoli bahasa Prancis, dimana dengan bermain monopoli bahasa Prancis peserta didik dapat bermain dan mengungkapkan suatu ide dalam bahasa Prancis.

Dengan sedikit perubahan, peneliti akan merancang sendiri permainan monopoli bahasa Prancis yang dijadikan media dalam pembelajaran bahasa Prancis khususnya keterampilan berbicara. Permainan ini dapat digunakan pada pokok bahasan atau materi apa saja pada mata pelajaran bahasa Prancis.

Dengan harapan agar anggapan peserta didik tentang berbicara bahasa Prancis yang sulit dan susah menjadi berbicara bahasa Prancis itu sebenarnya menyenangkan. Peneliti ingin melihat sejauh mana keberhasilan permainan ini dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dari penelitian ini adalah penelitian dari “Vera Wahyuningsari” dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Permainan Monopoli Fisika Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Ketuntasan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VII B SMP Sukorambi Tahun Ajaran 2011/2012. Penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan monopoli yang berisi mata pelajaran fisika dapat meningkatkan aktivitas belajar dan ketuntasan hasil belajar fisika siswa kelas VII B SMP Sukorambi tahun ajaran 2011/2012. Dalam penelitian ini mencakup

perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek dalam penelitian terdiri dari 37 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar mengalami peningkatan yang ditunjukkan melalui hasil belajar fisika, yaitu sebesar 50% dari 40 sebelum diberi tindakan dan meningkat menjadi 80 setelah diberi tindakan. Pada pelaksanaan tindakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan monopoli fisika siklus I sebesar 51,35% dan pada siklus II meningkat menjadi 83,78%.

Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut adalah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan monopoli fisika mampu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar fisika siswa kelas VII B SMP Surorambi tahun ajaran 2011/2012.

Selain itu, penelitian ini juga relevan dengan penelitian dari “Ahmad Jawandi” yang berjudul “Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Smart Monopoli Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri Tumenggungan Tahun Pelajaran 2012/2013. Penelitian tersebut merupakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan *treatment by subject design*. Jenis data dalam data ini adalah data kuantitatif berupa nilai awal (pretest) dan nilai tes akhir (post-test). Subyek penelitian ini adalah keseluruhan populasi yaitu siswa kelas V yang berjumlah 40 orang. Teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan teknik Paired-Samples t test. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes kreativitas yang terdiri dari enam subtes yaitu permulaan kata, menyusun kata, membentuk kalimat tiga angka, sifat-sifat yang

sama, macam-macam penggunaan dan apa akibatnya. Validitas yang digunakan menggunakan validitas isi dan validitas konstruk. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji-t. Hasil analisis data dengan uji-t menghasilkan nilai t hitung sebesar 17.460 dan nilai t tabel sebesar 0,023 serta signifikansi 0,000 sehingga menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($17.460 > 0,023$) dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, maka Hipotesis alternatif (H_a) diterima dan Hipotesis Nihil (H_o) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat kreativitas antara sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan media permainan smart monopoli.

Peningkatan kreativitas dapat dilihat dari proses pelaksanaan treatment melalui evaluasi berupa:

1. Hasil diskusi yang menunjukkan bahwa:
 - a. Siswa tertarik dengan treatment yang diberikan karena dalam treatment ini memakai permainan yang menyenangkan sehingga siswa memberikan respon yang positif.
 - b. Setelah pemberian treatment siswa mengungkapkan bahwa lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat.
 - c. Siswa dapat berlatih berpikir dan berimajinasi secara bebas dengan berbagai gagasan yang unik dalam menyelesaikan tugas-tugas yang terdapat pada permainan smart monopoli.
2. Hasil observasi dari para tutor yang membuktikan bahwa kreativitas siswa meningkat secara bertahap akibat pemberian treatment.

Implikasi dari penelitian ini adalah permainan monopoli dapat diterapkan dalam pembelajaran kreativitas siswa. Pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli lebih efektif daripada pembelajaran dengan metode konvensional.

Berdasarkan kedua penelitian di atas, terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Perbedaan tersebut antara lain :

1. Subjek penelitian yang akan dilakukan berbeda dengan subjek penelitian sebelumnya. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden, sedangkan subjek penelitian terdahulu adalah siswa kelas VII B SMP Sukorambi dan siswa kelas V SD Negeri Tumenggungan.
2. Pembelajaran yang dilakukan. Dalam penelitian ini, digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis. Sedangkan, pada penelitian sebelumnya digunakan dalam pembelajaran Fisika dan Bimbingan Konseling.
3. Kemampuan yang akan diteliti. Dalam penelitian ini media permainan monopoli digunakan untuk meningkatkan ketrampilan berbicara bahasa Prancis. Sedangkan pada penelitian sebelumnya media permainan monopoli digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan ketuntasan hasil belajar Fisika serta untuk mengetahui keefektifan media permainan monopoli dalam meningkatkan kreativitas siswa.
4. Jenis penelitian yang dilakukan berbeda dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan pada salah satu dari penelitian sebelumnya merupakan jenis penelitian eksperimen.

Sedangkan persamaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya terdapat pada metode yang digunakan dan jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

C. Kerangka Berpikir

Bahasa Prancis adalah salah satu bahasa asing yang diajarkan di SMA Negeri 1 Sanden. Dalam proses pembelajaran bahasa Prancis di SMA tersebut, ditemui banyak kendala. Kendala yang sering terjadi terdapat pada keterampilan berbicara. Peserta didik beranggapan bahwa berbicara bahasa Prancis itu sulit dikarenakan pengucapannya yang susah dan mereka lebih banyak menulis dan mendengar apa yang disampaikan oleh guru. Sedangkan keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik.

Keterampilan berbicara bahasa asing, khususnya bahasa Prancis, setiap peserta didik diharapkan mampu membuat kata, kalimat serta menyampaikan gagasan dan idenya masing-masing. Setiap peserta didik menguasai kosa kata dan memiliki kepercayaan diri yang tinggi untuk menyampaikan ide atau gagasannya secara lisan. Hal itu dapat dilakukan dengan cara banyak latihan berbicara secara lisan kepada peserta didik yang lain.

Berdasarkan kajian teori yang telah dibahas sebelumnya, peneliti memilih salah satu media pembelajaran yaitu media permainan monopoli, dimana dengan bermain monopoli bahasa Prancis peserta didik dapat bermain dan berbicara dalam bahasa Prancis.

Dengan sedikit perubahan, penulis merancang sendiri permainan monopoli bahasa Prancis yang dijadikan media dalam pengajaran bahasa Prancis. Permainan

ini dapat digunakan pada pokok bahasan apa saja pada mata pelajaran bahasa Prancis. Dalam media pembelajaran monopoli, setiap peserta diminta untuk bermain secara bergantian dengan temannya secara lisan sesuai dengan tema yang sedang dipelajari.

Peserta didik diminta untuk memahami dengan baik tema yang sedang dipelajari di kelas. Hal tersebut sangat berpengaruh penting dalam media pembelajaran ini. Selain itu, setiap peserta didik juga dituntut untuk memahami dalam menyusun kalimat yang akan diberikan kepada peserta didik yang lain.

Sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam berbicara bahasa Prancis dan juga motivasi karena media pembelajaran ini merupakan sebuah permainan sehingga peserta didik merasa senang dan termotivasi dalam belajar bahasa Prancis khususnya dalam ketrampilan berbicara. Hal ini akan memicu kreativitas antar peserta didik sehingga mereka terampil dalam mengungkapkan ide atau gagasannya sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Dengan banyak latihan dalam menuangkan ide atau gagasannya secara lisan, diharapkan dapat meningkatkan ketrampilan berbicara bahasa Prancis.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, hipotesis penelitian ini, sebagai berikut :

1. Penggunaan media permainan monopoli dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas Xi IPA 2 dalam pembelajaran ketrampilan berbicara bahasa Prancis di SMA Negeri 1 Sanden tahun pelajaran 2015/2016.

2. Penggunaan media permainan dapat meningkatkan ketrampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X IPA 2 dalam pembelajaran ketrampilan berbicara bahasa Prancis di SMA Negeri 1 Sanden tahun pelajaran 2015/2016.

BAB III

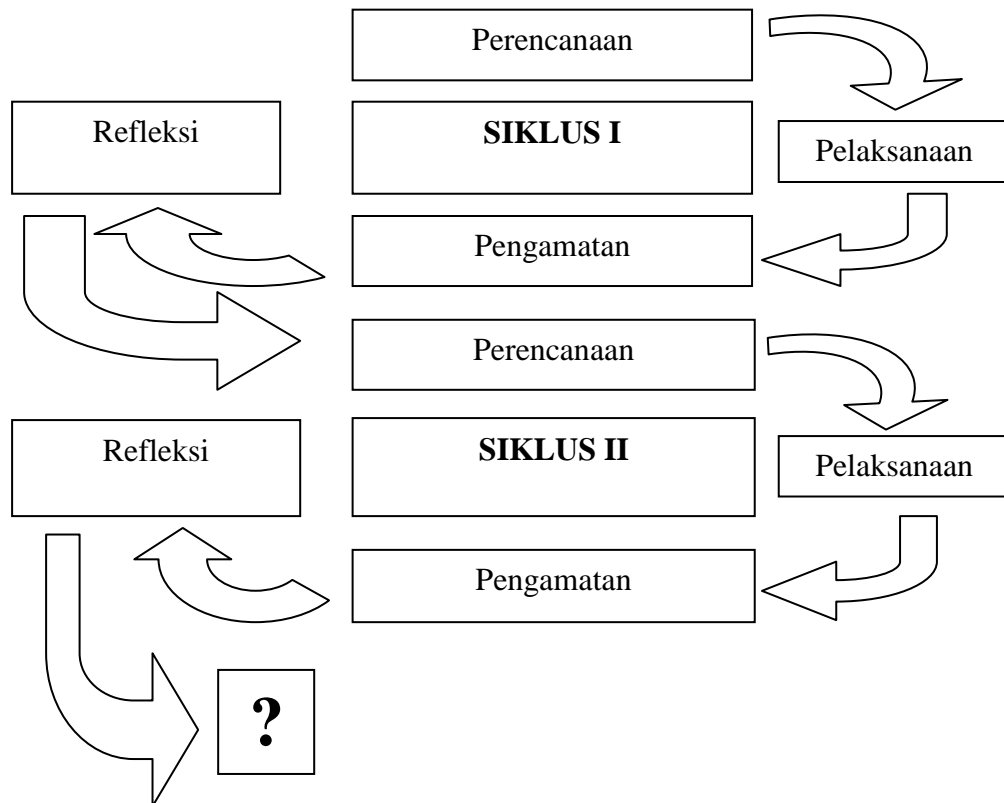
METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Kunandar (2008:41), penelitian tindakan kelas merupakan sebuah penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri dalam suatu kegiatan pembelajaran yang hasilnya digunakan untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar (KBM) sesuai dengan kondisi dan karakteristik sekolah, peserta didik, dan pendidik itu sendiri.

Dalam penelitian tindakan kelas, terdapat empat tahapan yang harus dilaksanakan. Menurut Sukardi (2013:4-10) terdapat empat tahapan dalam melakukan penelitian tindakan kelas, yaitu menyusun rancangan tindakan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*) serta terdapat empat model penelitian, yaitu model Kemmis dan Taggart, model Ebbut, model Elliot dan model McKernan.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Taggart. Berikut ini adalah gambaran desain penelitian model Kemmis dan Taggart:



Gambar 2. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart

(Sumber: Arikunto, 2006: 16)

Berdasarkan gambar di atas, terdapat siklus-siklus yang memiliki empat komponen penting dalam setiap siklusnya dan berputar secara berurutan, yaitu dimulai dari perencanaan, tindakan, kemudian observasi dan refleksi. Pada gambar di atas, terdapat siklus I yang akan berputar menjadi siklus II dengan komponen yang sama dan akan terus berputar menuju siklus berikutnya secara berurutan sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

B. Tempat, Subjek, dan Objek Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sanden yang beralamat di Murtigading Kecamatan Sanden, Kabupaten Bantul Yogyakarta. Kegiatan penelitian ini akan dilaksanakan pada semester satu atau semester gasal tahun ajaran 2015/2016, yaitu pada bulan Agustus-September.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta yang terlibat dalam prose belajar mengajar bahasa Prancis.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta dengan menggunakan media permainan monopoli.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap, yakni prasiklus, siklus I, siklus II. Pada masing-masing siklus mencakup empat langkah pokok, yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), refleksi (*reflect*). Kemudian, prosedur pelaksanaan tindakan di lokasi penelitian adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan penelitian sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang ada di dalam kelas. Dalam mengidentifikasi masalah tersebut dapat dilakukan melalui:

1) Wawancara dengan guru

Peneliti melakukan wawancara dengan guru bahasa Prancis untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran bahasa Prancis khususnya keterampilan berbicara.

2) Observasi kelas

Observasi kelas dilakukan oleh peneliti dengan tujuan mengetahui aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Prancis khususnya keterampilan berbicara.

3) Pemberian angket pada peserta didik

Peneliti memberikan angket kepada peserta didik guna mengetahui sikap, kondisi, dan permasalahan yang dialami peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Prancis.

b. Penyelesaian masalah

Dari berbagai masalah yang teridentifikasi setelah peneliti melakukan wawancara dengan guru, observasi kelas, dan pemberian angket kepada peserta didik, kemudian peneliti beserta guru selaku kolaborator menentukan masalah yang akan diupayakan pemecahannya. Peneliti dan

guru sepakat untuk mengupayakan peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik dengan menggunakan media permainan monopoli.

c. Penentuan perencanaan

Setelah masalah yang ditentukan telah diupayakan pemecahannya, kemudian peneliti dan guru menyusun perencanaan penelitian yang akan ditempuh.

d. Persiapan tindakan

Berikut ini adalah berbagai persiapan tindakan yang perlu dilakukan oleh peneliti dan guru:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran bahasa Prancis.
- 2) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam pelaksanaan persiapan tindakan.
- 3) Mempersiapkan instrumen penelitian yang berupa tes, pedoman observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tahap kedua dalam penelitian tindakan kelas adalah pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan perencanaan yang sudah dibuat. Tindakan yang dilakukan adalah penerapan media permainan monopoli pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis.

3. Pengamatan

Pengamatan dilakukan pada saat tindakan sedang berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui jalannya proses pembelajaran. Peneliti dan guru melakukan pengamatan secara tertulis dengan menggunakan catatan lapangan harian tentang pelaksanaan tindakan. Hasil pengamatan yang ada dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk langkah yang akan dilakukan selanjutnya.

4. Refleksi

Dalam penelitian tindakan kelas, tindakan yang terakhir adalah refleksi. Peneliti dan guru melakukan pengkajian terhadap tindakan yang telah dilakukan. Kemudian, peneliti bersama guru saling berdiskusi, melakukan evaluasi tentang tindakan yang telah dilakukan dan kelanjutan tindakan yang akan dilakukan. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui perubahan dan hambatan yang terjadi ketika tindakan berlangsung.

Keempat tahapan penelitian tindakan kelas di atas merupakan unsur dari sebuah siklus yaitu satu putaran kegiatan beruntun yang akan kembali ke langkah semula. Jadi, satu siklus dimulai dari tahap perencanaan sampai dengan tahap refleksi.

D. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2008:136), instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar lebih mudah dan hasilnya lebih baik atau lebih cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah. Instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui dan mengamati aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Pengamatan tersebut meliputi sikap peserta didik, keaktifan peserta didik, interaksi peserta didik dengan guru, serta kemampuan peserta didik dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis. Observasi dalam penelitian ini menggunakan observasi terbuka, yaitu observasi yang dilakukan apabila peneliti melakukan pengamatan dengan mengambil kertas dan pensil, kemudian mencatat segala sesuatu yang terjadi di dalam kelas (Hopkins dalam Wiriaatmadja, 2006:110).

2. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara merupakan sekumpulan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan oleh peneliti kepada guru dan peserta didik tujuannya untuk mengetahui informasi yang lebih rinci tentang sikap, pendapat maupun pengetahuan. Menurut Wiriaatmadja (2006:118-119), wawancara dibedakan menjadi tiga, yaitu wawancara terstruktur, wawancara setengah terstruktur, dan wawancara tidak terstruktur. Namun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara terstruktur yaitu peneliti sudah mempersiapkan bahan wawancara terlebih dahulu yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada guru dan peserta didik.

Tabel 1: Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Peserta Didik (Sebelum Tindakan Dilakukan)

<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Prancis. 2. Kesulitan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran bahasa Prancis. 3. Cara mengajar guru selama proses pembelajaran di dalam kelas. 4. Kejelasan materi yang disampaikan guru selama pembelajaran. 5. Media yang diterapkan guru dalam pembelajaran bahasa Prancis.

Tabel 2: Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Peserta Didik (Setelah Tindakan Diberikan)

<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendapat peserta didik mengenai penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran bahasa Prancis. 2. Kelebihan dan kekurangan media permainan monopoli menurut pandangan peserta didik. 3. Permasalahan yang dijumpai peserta didik ketika pembelajaran menggunakan media permainan monopoli. 4. Media permainan monopoli dapat membantu peserta didik dalam berbicara bahasa Prancis. 5. Perlu atau tidaknya penerapan media permainan monopoli pada pembelajaran bahasa Prancis di SMA Negeri 1 Sanden.

3. Lembar Angket/Kuesioner

Lembar angket terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis yang memerlukan jawaban tertulis, pertanyaan harus secara cermat diungkapkan dan tujuannya harus jelas dan tidak bermakna ganda (Madya, 2007:82). Lembar angket digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang berasal dari responden tentang proses pembelajaran bahasa Prancis, sarana dan prasarana yang digunakan serta metode atau media pembelajaran yang digunakan.

Dalam penelitian ini, angket diberikan dalam tiga tahap. Angket pertama diberikan sebelum penelitian dilaksanakan. Angket kedua diberikan setelah

penelitian pada siklus I dilaksanakan dan angket ketiga diberikan setelah penelitian pada siklus II berakhir.

Tabel 3: Kisi-Kisi Angket Pertama (Sebelum Tindakan Dilaksanakan)

1. Pendapat peserta didik mengenai pembelajaran bahasa Prancis.
2. Metode atau media pembelajaran yang diterapkan atau digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis.
3. Hambatan atau kesulitan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran bahasa Prancis.
4. Kesulitan peserta didik dalam ketrampilan berbicara bahasa Prancis

Tabel 4: Kisi-Kisi Angket Kedua (Setelah Siklus I Dilaksanakan)

1. Pendapat peserta didik terhadap penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran.
2. Minat dan motivasi peserta didik pada pembelajaran bahasa Prancis setelah penerapan media pembelajaran permainan monopoli.
3. Keaktifan peserta didik dalam ketrampilan berbicara setelah menggunakan pembelajaran permainan monopoli.
4. Kefektifan penerapan media pembelajaran permainan monopoli dalam pembelajaran ketrampilan berbicara bahasa Prancis.
5. Hambatan yang dialami peserta didik dalam ketrampilan berbicara menggunakan media pembelajaran permainan monopoli.

Tabel 5: Kisi-Kisi Angket Ketiga (Setelah Siklus II Dilaksanakan)

1. Minat dan motivasi peserta didik pada pembelajaran bahasa Prancis setelah penerapan media pembelajaran permainan monopoli.
2. Penguasaan materi peserta didik pada pembelajaran bahasa Prancis setelah penerapan media pembelajaran permainan monopoli.
3. Pendapat peserta didik pada pembelajaran bahasa Prancis setelah penerapan media pembelajaran permainan monopoli.
4. Kesulitan yang dialami peserta didik menggunakan media pembelajaran permainan monopoli saat pembelajaran berlangsung.
5. Kritik dan saran peserta didik pada pembelajaran ketrampilan berbicara bahasa Prancis.

4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan peneliti untuk mencatat berbagai kegiatan yang terjadi saat penelitian ini berlangsung. Selain itu, catatan lapangan juga digunakan

peneliti untuk mencatat hasil observasi serta membantu peneliti memperoleh data untuk melakukan tindakan selanjutnya.

5. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk merekam kegiatan-kegiatan selama penelitian ini berlangsung. Dokumentasi ini dapat diperoleh melalui kamera, *video recorder*, dan alat lain yang dapat digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan penelitian.

6. Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara bahasa Prancis peserta didik sesuai dengan tema yang telah ditentukan sekaligus digunakan untuk mengukur keberhasilan program pembelajaran yang telah direncanakan peneliti dengan kolaborator dalam hal ini adalah guru. Tes dalam penelitian ini berbentuk tes lisan.

Selanjutnya, penilaian dalam ketrampilan berbicara menggunakan penialain dari Ech lle de Harris dalam Tagliante *Production Orale DELF Niveau A1*, kemudian disesuaikan dengan silabus dan materi yang diajarkan di sekolah. Namun, pada penelitian ini hanya menggunakan 5 aspek yaitu: *prononciation*, *grammaire*, *vocabulaire*, *aisance* dan *comprehension*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berikut keterangan dari masing-masing teknik pengumpulan data:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama tindakan penelitian dilaksanakan. Observasi dalam penelitian ini, meliputi pengamatan terhadap interaksi antara guru dengan peserta didik dalam pembelajaran, perilaku dan keaktifan peserta didik ketika pembelajaran sedang berlangsung, interaksi peserta didik dengan peserta didik lain dan kondisi kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data secara lisan kepada responden. Dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah ditentukan untuk menemukan informasi yang diperlukan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan menggunakan kamera dan *video recorder* dengan tujuan untuk merekam dan mendokumentasikan aktivitas dan kegiatan selama penelitian berlangsung.

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu teknik pengolahan data dengan cara mendeskripsikan hasil data kualitatif yang meliputi hasil observasi, catatan lapangan dan hasil wawancara. Kemudian, data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif.

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Konsep validitas dalam penelitian tindakan kelas ini mengacu pada derajat kepercayaan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Borg dan Gall (dalam Wiriaatmadja, 2006:164-168), mengungkapkan tahap-tahap kriteria validitas sebagai berikut:

a. Validitas demokratik

Kriteria dalam validitas demokratik adalah kekolaboratifan penelitian dan pencakupan berbagai pendapat sehingga dapat terhindar dari subjektivitas peneliti terhadap hasil penelitian. Dalam penelitian ini, guru bahasa Prancis di SMA Negeri 1 Sanden bertindak sebagai kolaborator.

Data yang telah diperoleh kemudian didiskusikan bersama dengan kolaborator sehingga data tersebut benar-benar valid.

b. Validitas proses

Kriteria validitas proses menekankan pada proses pemberian tindakan penelitian. Pelaksanaan tindakan penelitian akan lebih maksimal jika guru juga memahami konsep tindakan penelitian yang akan dilakukan. Berhubungan dengan hal ini, sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti menjelaskan tentang bagaimana langkah media permainan monopoli kepada guru, sehingga tidak menimbulkan masalah ketika penelitian sedang berlangsung.

c. Validitas dialogik

Kriteria validitas dialogik dilakukan dengan cara berdiskusi dengan kolaborator untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada. Diskusi dilakukan sebelum dan selama penelitian berlangsung sehingga akan mengurangi subjektivitas dan proses maupun hasil penelitian sekaligus untuk mengurangi kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi.

2. Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk mengetahui keakuratan data yang dikumpulkan oleh peneliti secara alami dengan cara menyajikan data asli yang meliputi transkrip wawancara, angket, tes, catatan lapangan dan dokumentasi (Madya, 2007: 45). Dalam penelitian ini, peneliti berkonsultasi kepada ahli sebagai *expert judgement*. Kemudian, *expert judgement* dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran bahasa Prancis, yaitu Ibu Dra. Tri Supartinah.

H. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila setelah penelitian ini selesai keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa semakin meningkat. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai siswa sebelum diberikan tindakan dan sesudah diberikan tindakan. Kriteria keberhasilan penelitian ini meliputi dua hal, yaitu keberhasilan proses dan keberhasilan produk (peningkatan kemampuan siswa berdasarkan nilai tes berbicara). Kedua kriteria keberhasilan penelitian tersebut akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Indikator Keberhasilan Proses

Indikator keberhasilan proses dapat dilihat dari adanya perubahan positif yang terjadi pada peserta didik, yang meliputi keterlibatan peserta didik saat

proses pembelajaran, sikap dan perilaku peserta didik yang menunjukkan keaktifan dalam proses pembelajaran, interaksi peserta didik dengan guru maupun dengan peserta didik lain, dan meningkatkan konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran. Analisis keberhasilan proses dilakukan dengan mendeskripsikan hal-hal yang terjadi selama tindakan penelitian dilakukan.

2. Indikator Keberhasilan Produk

Indikator keberhasilan produk dapat dilihat berdasarkan adanya peningkatan keterampilan berbicara peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan media permainan monopoli, seperti peningkatan hasil belajar peserta didik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini, akan dibahas tentang deskripsi setting penelitian, deskripsi hasil penelitian dan pembahasannya. Hasil penelitian akan diuraikan secara garis besar adalah deskripsi setting dan subyek penelitian, kondisi awal peserta didik dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis, pelaksanaan tindakan kelas per siklus dan peningkatan keterampilan berbicara peserta didik dalam berbicara bahasa Prancis melalui penggunaan media permainan monopoli. Pembahasan merupakan uraian hasil analisis kondisi awal peserta didik dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis, pelaksanaan tindakan kelas per siklus, dan peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik melalui penggunaan media permainan monopoli

A. Hasil Penelitian

Pada hasil penelitian ini, difokuskan pada (1) deskripsi setting dan subyek penelitian, (2) pelaksanaan tindakan kelas dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis melalui penggunaan media permainan monopoli dan (3) peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik kelas IX IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul, Yogyakarta melalui penggunaan media permainan monopoli. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel dan diagram secara ringkas.

1. Deskripsi Setting Penelitian

a. Tempat dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta. Dalam penelitian tindakan kelas ini subyeknya yaitu peserta didik kelas XI IPA 2 yang terlibat dalam proses belajar mengajar bahasa Prancis. Jumlah peserta didik dalam satu kelas yaitu terdiri dari 7 orang peserta didik laki-laki dan 21 orang peserta didik perempuan. Guru pengampu mata pelajaran bahasa Prancis ialah Dra. Tri Supartinah. Sekolah ini dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan. Pertimbangan tersebut antara lain adalah keterampilan berbicara bahasa Prancis di SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta masih tergolong rendah khususnya kelas XI IPA 2. Para peserta didik mengalami kesulitan dalam berbicara bahasa Prancis serta penggunaan media dan metode belum optimal. Penelitian tindakan kelas ini memilih kelas XI IPA 2 sebagai subyek penelitian karena keterampilan berbicara bahasa Prancis masih rendah. Hal ini juga diperkuat oleh keterangan guru pengampu mata pelajaran bahasa Prancis yaitu Ibu Dra. Tri Supartinah yang menyebutkan bahwa kelas tersebut merupakan kelas yang paling tidak kondusif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dan pengambilan data di lapangan secara keseluruhan dilakukan pada bulan Juli sampai September 2015. Adapun pelaksanaan pengambilan data dilakukan berdasarkan jadwal pelajaran bahasa Prancis di kelas XI IPA 2. Jam pelajaran bahasa Prancis untuk kelas XI IPA 2 adalah sekali untuk tiap minggunya dengan alokasi waktu tiap pertemuan adalah 2x45 menit (90

menit). Pelajaran bahasa Prancis kelas XI IPA 2 dilaksanakan pada hari Selasa jam ke 5-6 (10.15-11.45 WIB). Berikut ini adalah jadwal tabel penelitian yang telah dilakukan.

Tabel 6: Jadwal Penelitian

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Selasa, 28 Juli 2015	Konsultasi dengan Kolaborator
2.	Selasa, 4 Agustus 2015	Pratindakan/Prasiklus
3.	Selasa, 11 Agustus 2015	Siklus I, pertemuan pertama
4.	Selasa, 18 Agustus 2015	Siklus I, pertemuan kedua
5.	Selasa, 25 Agustus 2015	Post Test I
6.	Selasa, 1 September 2015	Siklus II, pertemuan pertama
7.	Selasa, 8 September 2015	Siklus II, pertemuan kedua
8.	Selasa, 15 September 2015	Post Test II

2. Kondisi Awal Peserta Didik dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis

Sebelum pelaksanaan tindakan dimulai, mahasiswa peneliti mengadakan observasi awal melalui wawancara, angket, serta melakukan *pre-test* untuk mengetahui keterampilan awal peserta didik kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta dalam berbicara bahasa Prancis.

Kemudian, kondisi awal peserta didik berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dalam proses belajar mengajar bahasa Prancis khususnya keterampilan berbicara di kelas XI IPA 2, peserta didik masih kurang antusias dengan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut ditunjukkan dengan masih adanya peserta didik yang meremehkan ketika diminta oleh guru untuk membaca bahasa Prancis sehingga guru harus mengulagi lagi cara membaca kalimat bahasa Prancis. Peserta didik juga masih terlihat mengobrol dengan teman sebangkunya dan bermain *handphone*.

Selain itu, berdasarkan data yang diperoleh melalui angket pra-tindakan tentang pendapat peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Prancis yang telah berlangsung selama ini, banyak peserta didik yang merasa kurang antusias dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru terbatas pada metode ceramah. Peserta didik juga masih kesulitan dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis. Hal tersebut dikarenakan kalimat bahasa Prancis antara tulisan dan cara membacanya jauh berbeda.

Sesuai dengan hasil uraian di atas mengenai kondisi peserta didik, perlu adanya penerapan media pembelajaran yang berupa permainan monopoli pada keterampilan berbicara bahasa Prancis. Permainan monopoli dapat membantu peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis, seperti mengungkapkan perasaan sesuai dengan perolehan petak pada permainan monopoli. Hal tersebut akan berpengaruh pada sikap acuh dan motivasi peserta didik sehingga lebih fokus dalam belajar, karena tidak hanya guru saja yang aktif menyampaikan materi pembelajaran tetapi peserta didik juga akan terlibat langsung dan lebih aktif dalam mengungkapkan gagasannya. Permainan monopoli juga dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan, karena dengan penerapan permainan tersebut, peserta didik tidak harus duduk di kursi seperti yang biasa dilakukan dalam proses pembelajaran tetapi peserta didik dapat duduk di lantai membentuk lingkaran agar dapat bermain monopoli dengan mudah dan lebih leluasa. Hal terpenting lainnya dalam penerapan permainan monopoli pada keterampilan berbicara bahasa Prancis adalah peserta didik dapat berlatih mengucapkan dengan baik dan benar

dengan cara bermain monopoli secara bergantian atau bergiliran dengan teman kelompoknya. Hal tersebut dapat membuat peserta didik menjadi lebih percaya diri untuk berbicara bahasa Prancis dan peserta didik akan lebih kreatif dalam menuangkan gagasannya.

3. Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Menggunakan Media Permainan Monopoli

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis menggunakan media permainan monopoli pada peserta didik kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta dilaksanakan dalam 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Dalam penelitian tindakan ini, mahasiswa peneliti bekerjasama dengan guru kelas mata pelajaran bahasa Prancis di sekolah, yaitu Ibu Dra Tri Supartinah. Kegiatan pembelajaran dari siklus pertama hingga siklus kedua, dilaksanakan oleh mahasiswa peneliti, sementara guru kelas bertindak sebagai kolaborator. Jadwal kegiatan dibuat berdasarkan kesepakatan antara mahasiswa peneliti dengan guru kolaborator dan menyesuaikan jadwal aktif sekolah.

a. Siklus I

1) Perencanaan Tindakan Siklus I

Sebelum dilaksanakannya tindakan, peneliti melakukan pra-siklus atau pra-tindakan dan membutuhkan beberapa hal, yaitu soal *pre-test* dan alat pengumpul data penelitian, seperti catatan lapangan, lembar pengamatan atau observasi dan angket pra-tindakan serta beberapa pertanyaan yang akan digunakan untuk mewawancarai guru mata pelajaran bahasa Prancis.

Selanjutnya, hal pertama yang akan dilakukan peneliti dalam pra-tindakan adalah wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Prancis yang tujuannya untuk mengetahui informasi mengenai pembelajaran bahasa Prancis dan teknik atau metode yang pernah dilakukan selama proses pembelajaran. Peneliti juga melakukan observasi kelas dengan cara melihat cara guru mengajar, materi yang disampaikan, sikap dan keaktifan peserta didik serta kondisi kelas.

Selain itu, peneliti menyebar angket terbuka kepada peserta didik untuk mengetahui informasi mengenai pendapat peserta didik tentang pembelajaran bahasa Prancis yang telah berlangsung selama ini (*Hasil Angket Terbuka Pratindakan Untuk Peserta Didik Lampiran 3*). Setelah peneliti melaksanakan wawancara, observasi kelas dan penyebaran angket maka selanjutnya peneliti berdiskusi dengan guru kolaborator mengenai materi dan pelaksanaan *pre-test*. Guru menyerahkan seluruh pelaksanaan *pre-test* pada peneliti, tetapi materi tetap harus disesuaikan dengan materi yang sudah diberikan oleh guru pada pertemuan sebelumnya.

Kemudian, setelah instrumen *pre-test* siap untuk digunakan peneliti dibantu fasilitator atau pembantu penelitian melakukan *pre-test*. Tujuan dari diadakannya *pre-test* adalah untuk mengetahui dan mengukur sejauh mana keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta. *Pre-test* dilaksanakan dengan satu kali dialog secara kelompok yang terdiri atas dua peserta didik dengan bantuan dialog yang telah disediakan, akan tetapi pada bagian kesukaan ataupun ketidaksukaan serta mata pelajaran diganti menggunakan gambar. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik

menganalisis sendiri maksud dari gambar kesukaan ataupun ketidaksukaan serta mata pelajaran.

Dari hasil pre-test yang telah dilaksanakan, diketahui 1 peserta didik mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh guru, yaitu 75. Sedangkan 27 orang peserta didik mendapat nilai di bawah standar nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Distribusi nilai *pre-test* keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik kelas XI IPA 2 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 7: Distribusi Nilai *Pre-Test* Keterampilan Berbicara
dalam Skala 100**

Skor	Frekuensi
75 – 79	1
70 – 74	5
65 – 69	2
60 – 64	13
55 – 59	5
50 – 54	2

Berdasarkan tabel di atas, terdapat seorang peserta didik yang mendapat skor tertinggi, yakni 19 setara dengan nilai 76 dan dua orang peserta didik yang mendapatkan skor paling rendah, yakni 13 setara dengan nilai 52 pada skala 100. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik kelas XI IPA 2 SMA N 1 Sanden Bantul Yogyakarta tergolong rendah. Karena, hanya satu orang peserta didik yang mencapai nilai KKM.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tindakan pada siklus I dalam upaya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis menggunakan media permainan monopoli dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan sebelumnya. Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk pengambilan nilai *post-test* I dengan pelaksanaan tindakan tiap-tiap pertemuan dijelaskan sebagai berikut.

a. Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama, peneliti menyampaikan materi pelajaran dengan alokasi waktu 2x45 menit. Materi pelajarannya yaitu *La vie scolaire*, melanjutkan materi yang telah disampaikan guru pada pertemuan sebelumnya. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut (*RPP Pertemuan 1, lampiran 7*).

1. Sebelum memulai pelajaran, peneliti mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepada peserta didik menggunakan bahasa Prancis. Kemudian, peneliti melakukan presensi untuk mengetahui kehadiran peserta didik pada hari itu.
2. Peneliti melakukan apersepsi dengan menanyakan tentang materi yang sudah dipelajari minggu lalu bersama dengan guru mata pelajaran bahasa Prancis.
3. Peneliti menginformasikan materi pelajaran pada hari itu yakni mengenai *les goûts* dengan cara menayangkan media berupa *power point* yang bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik.
4. Peneliti meminta peserta didik untuk mengamati dan menyimak materi pelajaran yang ditayangkan melalui slide dengan seksama.

5. Peneliti bertanya kepada peserta didik mengenai materi yang ditayangkan. Tujuannya adalah mengetahui daya tarik dari tayangan materi di *power point*.
6. Peneliti menjelaskan penggunaan kata kerja *adorer*, *aimer bien*, *aimer*, *n'aimer pas* dan *détester* dengan vocabulaire baru tentang pelajaran yang ada di sekolah melalui tayangan *power point*.
7. Peneliti memberikan contoh cara mengungkapkan rasa suka maupun tidak suka melalui teks dialog sederhana yang berkaitan tentang kehidupan di sekolah. Peneliti juga membagikan teks dialog tersebut kepada peserta didik.
8. Peneliti membacakan teks dialog. Kemudian peserta didik menirukan apa yang diucapkan oleh peneliti.
9. Peneliti meminta peserta didik untuk mencermati dan berdiskusi dengan teman sebangkunya mengenai isi dan konteks teks dialog yang telah diberikan dan dibaca.
10. Peneliti bertanya kepada peserta didik tentang kejelasan materi yang sudah diberikan melalui tayangan *power point* dan teks dialog.
11. Peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dalam bahasa Prancis yakni "*Au revoir*".

b. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua, peneliti menerapkan media permainan monopoli dengan alokasinya sama seperti pada pertemuan pertama, yaitu 2x45 menit. Permainan monopoli sudah dimodifikasi sesuai dengan materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya yakni mengenai *les goûts*. Berikut ini

adalah runtutan kegiatan yang dilakukan peneliti pada pertemuan kedua (*RPP 2, lampiran 8*).

1. Seperti biasanya, sebelum memulai pelajaran, peneliti mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepada peserta didik menggunakan bahasa Prancis. Kemudian, peneliti melakukan presensi untuk mengetahui kehadiran peserta didik pada hari itu.
2. Peneliti menjelaskan kembali materi *les goûts* dengan melibatkan peserta didik.
3. Peneliti menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari itu menggunakan media permainan monopoli.
4. Peneliti membagi peserta didik dalam 4 kelompok, setiap kelompok terdiri atas 7 peserta didik.
5. Peneliti membagikan permainan monopoli bahasa Prancis pada setiap kelompok.
6. Peneliti menjelaskan konsep materi yang telah disajikan dalam permainan monopoli bahasa Prancis.
7. Peneliti menjelaskan cara bermain permainan monopoli bahasa Prancis yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari
 - Setiap peserta didik mengocok dadu sebanyak 2 kali yang akan menentukan berapa petak yang harus dilalui menggunakan bidak sebagai perwakilan dari peserta didik.

- Peserta didik mengambil kartu warna sesuai dengan perolehan warna petak (misalnya jika siswa berhenti pada petak warna biru maka ia harus mengambil kartu warna biru juga).
 - Peserta didik mengungkapkan rasa suka dan tidak suka tentang kehidupan di sekolah sesuai dengan petak dan kartu yang didapatnya.
 - Begitu seterusnya sampai setiap peserta didik mendapat giliran 5 kali putaran sehingga setiap peserta didik dapat mengungkapkan rasa suka dan tidak suka dalam kehidupan di sekolah sesuai dengan petak dan kartu yang didapatnya tadi. Sekaligus peserta didik dapat berlatih berbicara bahasa Prancis.
8. Peneliti meminta kepada setiap kelompok untuk duduk di tempat yang lebih luas agar pada saat berlatih berbicara bahasa Prancis dan bermain monopoli, peserta didik akan lebih leluasa.
 9. Peserta didik mulai bermain monopoli bahasa Prancis untuk berlatih berbicara bahasa Prancis sesuai dengan materi yang disajikan
 10. Peneliti berkeliling ke setiap kelompok untuk melihat jalannya proses bermain monopoli serta menjelaskan kembali konsep materi yang disajikan.
 11. Peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal yang belum jelas setelah melakukan kegiatan bermain monopoli bahasa Prancis.
 12. Peneliti merangkum kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung dengan melibatkan peserta didik sehingga peserta didik dapat memperhatikan dan mencatatnya.

13. Peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dalam bahasa Prancis yakni “*Au revoir*”.

3) Hasil Tes Keterampilan Berbicara pada Siklus I

Setelah pembelajaran pada siklus I selesai, kemudian dilakukan evaluasi *post-test* 1 dengan meminta peserta didik membuat dialog seperti yang sudah dipelajari pada siklus I menggunakan kata kerja dan daftar mata pelajaran yang diambil sendiri oleh peserta didik melalui kertas undian. Setelah dilaksanakannya pembelajaran selama dua kali pertemuan dan satu kali pertemuan *post-test* 1, jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM mengalami peningkatan.

Pada *post-test* 1, peserta didik yang mencapai nilai KKM berjumlah empat orang peserta didik dengan skor 19 atau dalam skala 100 setara dengan nilai 76. Sedangkan, peserta didik yang mendapat skor terendah yaitu 14 pada skala maksimal 25 terdapat empat orang peserta didik. Distribusi dari nilai pada *post-test* 1 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

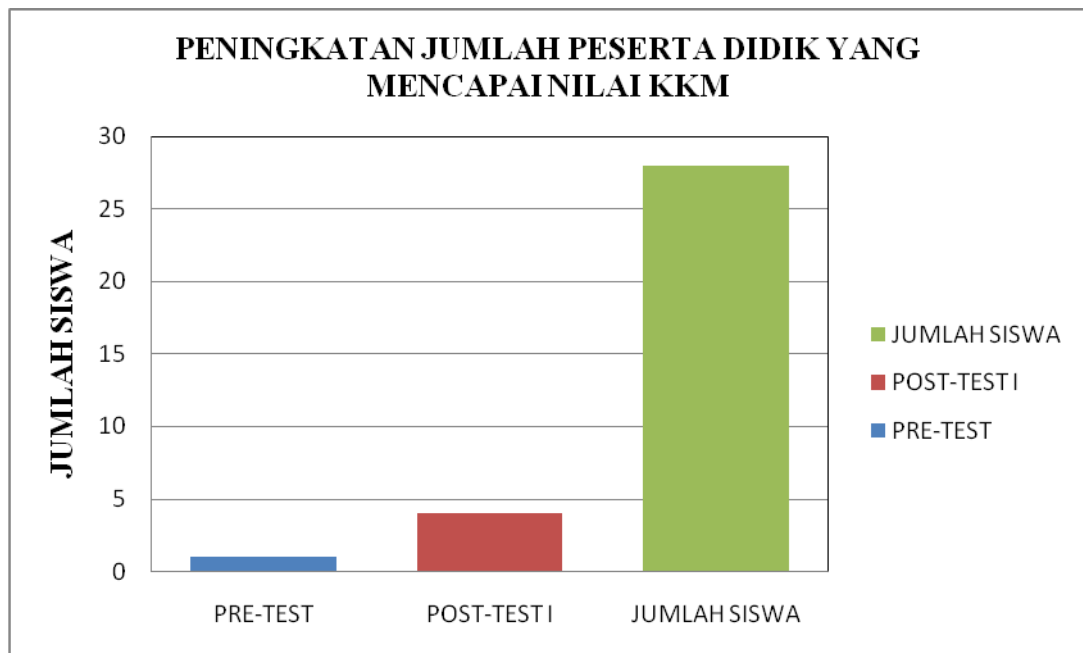
Tabel 8: Distribusi Nilai *Post-Test* 1 Keterampilan Berbicara dalam Skala 100

Skor	Frekuensi
75 – 79	4
70 – 74	9
65 – 69	5
60 – 64	6
55 – 59	4

Berdasarkan tabel di atas, jika dibandingkan dengan hasil yang dicapai peserta didik pada *pre-test*, jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM

meningkat dari satu peserta didik meningkat menjadi empat peserta didik dari total 28 peserta didik.

Grafik 1. Grafik Peningkatan Jumlah Peserta Didik yang Mencapai Nilai KKM Pada Siklus I



Grafik di atas menunjukkan bahwa pada *pre-test*, jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM sebanyak 1 orang dan pada *post-test* 1 meningkat menjadi 4 orang peserta didik sehingga 14,29% peserta didik sudah mencapai nilai KKM, tetapi 85,71% peserta didik masih mendapatkan nilai di bawah KKM.

4) Observasi Tindakan Siklus I

Observasi tindakan dilakukan selama pembelajaran pada siklus pertama, yakni dua kali pertemuan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis. Observasi dilakukan dengan cara memberi skor individu pada sikap dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan

dengan cara mencatat jumlah peserta didik yang melakukan karena jumlah peserta didik dalam satu kelas tergolong banyak sehingga lebih efektif untuk diamati dan dihitung jumlah peserta didik yang melakukan.

Berikut ini disajikan hasil dari lembar pengamatan terhadap aktivitas peserta didik pada saat tindakan siklus I.

Tabel 9: Hasil Pengamatan Terhadap Aktivitas Peserta Didik Selama Mengikuti Proses Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siklus I

No.	Aspek yang Diamati	Pertemuan 1		Pertemuan II	
		Jumlah siswa yang melakukan	Prosentase (%)	Jumlah siswa yang melakukan	Prosentase (%)
1.	Peserta didik antusias terhadap proses pembelajaran bahasa Prancis, khususnya keterampilan berbicara	10	35,71 (C)	13	46,42 (C)
2.	Peserta didik menyimak materi yang disampaikan guru dan aktif bertanya jawab dengan guru.	12	42,85 (C)	18	62,28 (B)
3.	Peserta didik melakukan diskusi dengan peserta didik lain	17	60,71 (B)	21	75 (B)
4.	Peserta didik antusias/merespon positif penggunaan media permainan monopoli	16	57,14 (C)	20	71,42 (B)
5.	Peserta didik disiplin dalam kehadiran	18	64,28 (B)	18	64,28 (B)
N		28	100	28	100

Keterangan:

BS : Baik sekali (76%-100%)

B : Baik (51%-75%)

C : Cukup (26%-50%)

K : Kurang (0%-25%)

Berdasarkan hasil observasi di atas, pada pertemuan pertama peserta didik yang antusias terhadap proses pembelajaran bahasa Prancis, khususnya keterampilan berbicara memiliki prosentase 35,7% dikategorikan cukup karena pada pertemuan pertama, peserta didik ada yang sudah antusias dan masih malu untuk berbicara menggunakan bahasa Prancis dengan peneliti dalam pembelajaran. Hal tersebut sama dengan peserta didik menyimak materi yang disampaikan guru dan aktif bertanya jawab dengan guru dengan prosentase 42,85%. Kemudian, peserta didik yang melakukan diskusi dengan peserta didik lain sudah mencapai prosentase 60,71% dengan kategori baik, hal tersebut terlihat ketika setiap peserta didik saling mendiskusikan materi yang berupa teks dialog yang diberikan oleh peneliti. Sedangkan, peserta didik antusias/merespon positif penggunaan media permainan monopoli mencapai prosentase 57,14% dengan kategori cukup karena pada pertemuan pertama peneliti belum menerapkan permainan monopoli sehingga peneliti hanya menginformasikan bahwa pertemuan selanjutnya akan menggunakan permainan monopoli dan peserta didik terlihat antusias serta penasaran. Pada aspek kedisiplinan dalam kehadiran, peserta didik antusias mengikuti pembelajaran dan tidak ada yang keluar kelas saat pelajaran berlangsung, seperti ke kantin atau duduk-duduk di depan kelas. Prosentase pada disiplin kehadiran peserta didik 64,28% tergolong baik karena terdapat 2 peserta didik yang tidak masuk sekolah dikarenakan mengikuti kegiatan

latihan paskibraka sedangkan yang lainnya belum tertib ketika sudah bel istirahat selesai aada beberapa peserta didik yang tidak langsung masuk kelas.

Pada pertemuan kedua, semua aspek pengamatan sikap peserta didik mengalami peningkatan. Pada aspek peserta didik yang antusias terhadap proses pembelajaran bahasa Prancis khususnya keterampilan berbicara mengalami peningkatan meskipun masih dalam kategori cukup dengan prosentase 46,42% karena peserta didik sudah mulai banyak berinteraksi dengan peneliti. Selanjutnya, prosentase peserta didik menyimak materi yang disampaikan guru dan aktif bertanya jawab dengan guru juga meningkat menjadi 62,28% dengan kategori baik dilihat ketika peneliti membawa permainan monopoli dan peserta didik banyak bertanya mengenai bagaimana cara memainkan, peralatan yang dibutuhkan, dan konsep materi yang ada di dalam permainan monopoli. Peserta didik juga sudah mulai aktif melakukan diskusi dengan peserta didik lain karena pada pertemuan kedua ini peneliti sudah menerapkan media permainan monopoli sehingga peserta didik banyak melakukan diskusi dan latihan berbicara walaupun kategorinya masih tergolong baik sama seperti pada pertemuan pertama yaitu 75%. Peserta didik juga sangat antusias/merespon positif penggunaan media permainan monopoli yang terlihat dari keaktifan peserta didik dengan teman kelompoknya dalam bermain monopoli secara bergantian memiliki prosentase 71,42% dengan kategori baik. Kemudian disiplin dalam kehadiran peserta didik masih sama seperti pada pertemuan pertama yaitu mencapai prosentase 64,28 dan tergolong kategori baik, karena terdapat tiga peserta didik yang mengikuti organisasi sekolah dan sebagian lainnya masih terlambat masuk kelas.

Berdasarkan aspek yang diamati mengenai sikap dan motivasi peserta didik mengalami peningkatan yang ditunjukkan melalui kenaikan prosentase. Aspek pengamatan mengenai peserta didik antusias terhadap proses pembelajaran bahasa Prancis, khususnya keterampilan berbicara mengalami peningkatan, meskipun kategori dari kedua pertemuan tersebut adalah cukup tetapi prosentase yang diperoleh meningkat yaitu dari 35% menjadi 46,42%. Hal yang berbeda ditunjukkan dari aspek pengamatan mengenai peserta didik yang menyimak materi yang disampaikan guru dan aktif bertanya jawab dengan guru, pada pertemuan masuk dalam kategori cukup dengan prosentase 42,85% meningkat pada pertemuan kedua menjadi 62,28% dengan kategori baik. Pada aspek mengamati peserta didik yang melakukan diskusi dengan peserta didik lain mengalami peningkatan, meskipun dalam kedua pertemuan masuk dalam kategori yang sama yaitu baik tetapi perolehan persentasenya berbeda yaitu 60,71% dan 75%. Kemudian, peserta didik antusias/merespon positif penggunaan media permainan monopoli juga mengalami peningkatan dari prosentase 57,14% menjadi 71,42%, dari kategori cukup menjadi kategori baik. Selain itu, dari aspek pengamatan kedisiplinan peserta didik dalam kehadiran pada pertemuan pertama dan kedua prosentasi yang dicapai sama, yaitu dari 64,28% masuk kategori baik.

5) Refleksi Tindakan Siklus I

Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti yang berupa pemberian materi pelajaran, latihan berbicara bahasa Prancis dengan media permainan monopoli dan evaluasi. Kemudian, peneliti melakukan evaluasi refleksi 1 terhadap keberhasilan maupun kekurangan tindakan siklus I bersama

dengan guru kolaborator serta memberikan angket refleksi tindakan siklus I. Berikut ini adalah rangkuman hasil refleksi tindakan siklus I (*Wawancara Refleksi I, lampiran 11*)

- a) Berdasarkan hasil data observasi yang diperoleh, sikap dan motivasi yang ditunjukkan peserta didik pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis cukup baik, karena terjadi peningkatan prosentase pada setiap aspek pengamatan sikap dan motivasi peserta didik.
- b) Penggunaan dialog yang diberikan oleh peneliti untuk menyampaikan materi dapat membantu peserta didik berlatih berbicara bahasa Prancis terutama konjugasi kata kerja *les goûts* tetapi lebih baik jika peneliti memberikan contoh dialog dengan menggunakan semua subyek.
- c) Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam latihan berbicara terutama konjugasi.
- d) Peserta didik sangat antusias dan senang belajar menggunakan permainan monopoli sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Selain refleksi yang dilakukan peneliti bersama dengan guru kolaborator, peneliti juga menyebar angket terbuka refleksi tindakan siklus I untuk peserta didik (*lampiran 10*) Berikut ini adalah rangkuman hasil anget terbuka untuk peserta didik pada refleksi tindakan siklus I.

- a) Penerapan permainan monopoli bahasa Prancis memudahkan peserta didik berlatih berbicara bahasa Prancis karena dapat bermain sambil belajar, dapat mengungkapkan perasaan suka maupun tidak suka mengenai mata pelajaran yang ada di sekolah.

- b) Motivasi dan minat peserta didik untuk belajar bahasa Prancis cukup meningkat setelah penerapan media permainan monopoli.
- c) Permainan monopoli bahasa Prancis membuat peserta didik lebih aktif berbicara bahasa Prancis.

Berdasarkan refleksi tindakan siklus I, maka peneliti dan guru kolaborator bersepakat untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada tindakan siklus I dengan cara memberikan pembelajaran pada siklus II. Materi pelajaran yang akan digunakan pada siklus II sedikit berbeda yakni materi pelajaran bahasa Prancis pada siklus II adalah *L'emploi du temps* sehingga selain peserta didik sudah dapat mengungkapkan perasaan suka maupun tidak suka mengenai mata pelajaran di sekolah, peserta didik juga dapat membuat jadwal mata pelajaran sesuai dengan hari dan jam.

Pembelajaran yang dilakukan pada tindakan siklus II bermaksud agar tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti terhadap keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik dapat mencapai target yang diinginkan, yakni 100% peserta didik dapat mencapai nilai KKM keterampilan berbicara bahasa Prancis, karena pada siklus I, peserta didik yang telah mencapai nilai KKM berjumlah 14% dari total seluruh peserta didik, artinya jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM belum sesuai target yang diinginkan. Selain itu, keterampilan berbicara peserta didik juga dapat meningkat dengan ditunjukkan adanya peningkatan nilai individu peserta didik dan sikap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis.

b. Siklus II

1) Hipotesis Tindakan Siklus II

Sebelum dilaksanakannya tindakan siklus II dan berdasarkan hasil refleksi yang telah diuraikan pada tindakan siklus I, hipotesis yang diajukan pada siklus II masih sama dengan siklus I yakni tetap menerapkan permainan monopoli bahasa Prancis dengan materi yang berbeda yaitu *l'emploi du temps* serta diberikan contoh cara membuat jadwal mata pelajaran dalam teks deskripsi dan teks dialog sehingga keterampilan berbicara peserta didik akan menjadi lebih meningkat dan kegiatan belajar mengajar akan lebih fokus dan nyaman jika dalam proses belajar peserta didik terlibat langsung dan dalam suasana yang menyenangkan.

2) Perencanaan Tindakan Siklus II

Setelah dilaksanakannya refleksi tindakan siklus I, peneliti dan guru kolaborator kemudian merencanakan pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus II. Perencanaan tindakan dirancang berdasarkan kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada tindakan siklus I agar dapat diperbaiki pada tindakan siklus II.

Peneliti dan guru kolaborator bersepakat bahwa pada siklus II materi yang diberikan berbeda yakni mengenai *l'emploi du temps* dengan tidak mengurangi inti materi yang menekankan pada *les matières scolaire* dan perbedaannya pada *les goûts, les jours de la semaine* serta *l'heure*.

3) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Tindakan pada siklus II dalam upaya untuk mengoptimalkan peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan permainan monopoli dilaksanakan

sesuai dengan rencana yang telah ditentukan sebelumnya. Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk pengambilan nilai *post-test* II seperti yang telah dilakukan pada siklus I. Berikut ini adalah penjelasan dari tiap-tiap pertemuan pembelajaran yang dilakukan pada tindakan siklus II.

a. Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga siklus II, proses pembelajaran masih dilakukan di kelas XI IPA 2. Durasi waktunya masih sama seperti dua pertemuan sebelumnya, yaitu 2x45 menit. Materi pembelajaran yang disampaikan oleh peneliti adalah *L'emploi Du Temps*. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan peneliti pada pertemuan ketiga siklus II adalah sebagai berikut (*RPP 3, lampiran 13*).

1. Sebelum memulai pelajaran, peneliti mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepada peserta didik menggunakan bahasa Prancis, "*Bonjour! Comment ça va?*".
2. Peneliti melakukan presensi untuk mengetahui kehadiran peserta didik pada hari itu.
3. Peneliti melakukan apersepsi dengan menanyakan tentang materi yang sudah dipelajari minggu lalu mengenai *les goûts*.
4. Peneliti menginformasikan materi pelajaran pada hari itu yakni mengenai *l'emploi du temps* yang meliputi *les matiers scolaire, l'heure*, dan *les jours de la semaine*.
5. Peneliti membagikan teks deskripsi tentang jadwal mata pelajaran milik Thomas.

6. Peneliti meminta peserta didik mengamati dan mendiskusikan teks deskripsi yang telah diberikan bersama dengan sebangkunya.
7. Peneliti menanyakan kepada peserta didik hasil dari diskusi mereka. Kemudian, peneliti juga melakukan diskusi bersama dengan peserta didik untuk mengetahui hasil pemahaman peserta didik terhadap teks deskripsi tersebut.
8. Peneliti membaca teks deskripsi tersebut dan peserta didik diminta untuk menirukan.
9. Peneliti menjelaskan mengenai penggunaan *l'heure, les jours de la semaine*, dan penggunaan kata kerja tertentu yang digunakan untuk membuat *l'emploi du temps*.
10. Peneliti juga memberikan contoh *l'emploi du temps* dalam sebuah dialog. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat membedakan dan menyamakan cara mengungkapkan jadwal mata pelajaran.
11. Peneliti bertanya kepada peserta didik tentang kejelasan materi yang sudah diberikan melalui teks deskripsi dan teks dialog.
12. Peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dalam bahasa Prancis yakni "*Au revoir*".

b. Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat merupakan pembelajaran terakhir yang dilaksanakan pada siklus II. Durasi waktu sama dengan durasi pada pertemuan-pertemuan sebelumnya, yakni 2 x 45 menit. Materi pembelajaran pada pertemuan keempat melanjutkan materi yang dibahas pada pertemuan sebelumnya, yakni *l'emploi du*

temps yang dituangkan kedalam permainan monopoli. Permainan monopoli tersebut sebelumnya telah dimodifikasi sendiri oleh peneliti dengan tidak menghiangkan pokok materi. Berikut ini adalah langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan keempat (*RPP 4, lampiran 14*).

1. Sebelum memulai pelajaran, peneliti mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepada peserta didik menggunakan bahasa Prancis. Kemudian, peneliti melakukan presensi untuk mengetahui kehadiran peserta didik pada hari itu.
2. Peneliti menjelaskan kembali materi *l'emploi du temps* dengan melibatkan peserta didik.
3. Peneliti menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari itu menggunakan media permainan monopoli.
4. Peneliti membagi peserta didik dalam 4 kelompok, setiap kelompok terdiri atas 7 peserta didik.
5. Peneliti membagikan permainan monopoli bahasa Prancis pada setiap kelompok.
6. Peneliti menjelaskan konsep materi yang telah disajikan dalam permainan monopoli bahasa Prancis.
7. Peneliti menjelaskan cara bermain permainan monopoli bahasa Prancis yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.
 - Setiap peserta didik mengocok dadu sebanyak 2 kali yang akan menentukan berapa petak yang harus dilalui menggunakan bidak sebagai perwakilan dari peserta didik.

- Peserta didik mengambil kartu warna sesuai dengan perolehan warna petak (misalnya jika siswa berhenti pada petak warna biru maka ia harus mengambil kartu warna biru juga).
 - Peserta didik mengungkapkan rasa suka dan tidak suka tentang kehidupan di sekolah sesuai dengan petak dan kartu yang didapatnya.
 - Begitu seterusnya sampai setiap peserta didik mendapat giliran 5 kali putaran sehingga setiap peserta didik dapat mengungkapkan rasa suka dan tidak suka dalam kehidupan di sekolah sesuai dengan petak dan kartu yang didapatnya tadi. Sekaligus peserta didik dapat berlatih berbicara bahasa Prancis.
8. Peneliti meminta kepada setiap kelompok untuk duduk di tempat yang lebih luas agar pada saat berlatih berbicara bahasa Prancis dan bermain monopoli, peserta didik akan lebih leluasa.
 9. Peserta didik mulai bermain monopoli bahasa Prancis untuk berlatih berbicara bahasa Prancis sesuai dengan materi yang disajikan
 10. Peneliti berkeliling ke setiap kelompok untuk melihat jalannya proses bermain monopoli serta menjelaskan kembali konsep materi yang disajikan.
 11. Peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal yang belum jelas setelah melakukan kegiatan bermain monopoli bahasa Prancis.
 12. Peneliti merangkum kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung dengan melibatkan peserta didik sehingga peserta didik dapat memperhatikan dan mencatatnya.

13. Peneliti mengumumkan bahwa pada pertemuan selanjutnya akan diadakan evaluasi *post-test* II sehingga peneliti meminta peserta didik untuk membuat kelompok yang beranggotakan tiga orang serta membuat teks dialog seperti yang pernah dicontohkan dalam pertemuan ketiga sekaligus peserta didik juga dapat berlatih dengan serius di rumah.
14. Peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dalam bahasa Prancis yakni "*Au revoir*".

4) Hasil Tes Keterampilan Berbicara pada Siklus II

Setelah pembelajaran pada siklus II berakhir, kemudian peneliti melaksanakan evaluasi *post-test* 2 meminta peserta didik membuat dialog seperti yang sudah dipelajari pada siklus I menggunakan kata kerja dan daftar mata pelajaran yang diambil sendiri oleh peserta didik melalui kertas berwarna. Usai dilaksanakannya pembelajaran selama dua kali pertemuan dan satu kali pertemuan evaluasi *post-test* 2, jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM mengalami peningkatan.

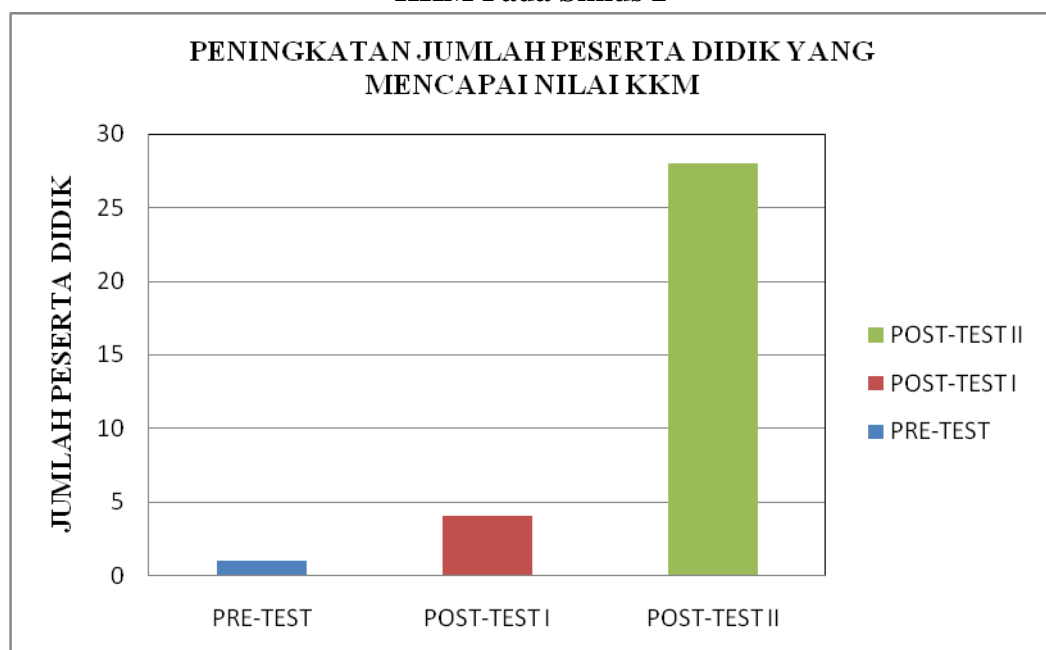
Pada *post-test* 2, peserta didik yang mencapai nilai KKM bertambah menjadi 28 peserta didik dengan skor tertinggi 24 sebanyak tiga peserta didik dan skor terendah 19 sebanyak tujuh peserta didik pada skala maksimal 25. Jika dikonversikan ke dalam skala 100, maka skor 24 setara dengan nilai 96 dan skor 19 setara dengan nilai 76. Distribusi dari nilai pada *post-test* 2 dapat diamati pada tabel di bawah ini.

**Tabel 10: Distribusi Nilai *Post-Test* 2 Keterampilan Berbicara
dalam Skala 100**

Skor	Frekuensi
95 – 99	3
90 – 94	5
85 – 89	1
80 – 84	16
75 – 79	3

Berdasarkan tabel di atas, jika dibandingkan dengan hasil yang dicapai peserta didik pada *pre-test* dan *post-test* 1, jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM meningkat dari satu peserta didik pada *pre-test* menjadi empat peserta didik pada *post-test* 1 dan kemudian meningkat lagi menjadi 28 orang pada *post-test* 2 dari total peserta didik 28 orang.

Grafik 2 : Grafik Peningkatan Jumlah Peserta Didik yang Mencapai Nilai KKM Pada Siklus 2



Grafik di atas menunjukkan bahwa pada *pre-test* jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 1 orang, pada *post-test I* meningkat menjadi 4 orang, dan pada *post-test II* meningkat menjadi 28 orang yang mencapai nilai KKM. Hal ini berarti 100 % peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis pada tindakan siklus II.

5) Hasil Observasi Tindakan Siklus II

Observasi yang dilakukan pada siklus II sama dengan observasi yang dilakukan pada siklus I, yakni dilakukan selama dua kali pertemuan pembelajaran pada siklus kedua. Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan memberikan prosentase setiap individu yang melakukan pada sikap dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Terdapat lima aspek pengamatan sikap dalam penilaian sikap dan motivasi peserta didik dengan kriteria baik sekali (76%-100%), baik (51%-75%), cukup (26%-50%) dan kurang (0%-25%). Di bawah ini adalah tabel peningkatan prosentase individu pada sikap dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran pada tindakan siklus II yang diadaptasi dari prosentase pengamatan aspek yang dilakukan oleh peserta didik.

Tabel 11: Hasil Pengamatan Terhadap Aktivitas Peserta Didik Selama Mengikuti Proses Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Pertemuan 1		Pertemuan II	
		Jumlah siswa yang melakukan	Prosentase (%)	Jumlah siswa yang melakukan	Prosentase (%)
1.	Peserta antusias terhadap proses pembelajaran bahasa Prancis, khususnya keterampilan berbicara	20	71,42 (B)	23	82,14 (BS)
2.	Peserta didik menyimak materi yang disampaikan guru dan aktif bertanya jawab dengan guru.	22	78,57 (BS)	24	85,71 (BS)
3.	Peserta didik melakukan diskusi dengan peserta didik lain	24	85,71 (BS)	26	92,85 (BS)
4.	Peserta didik antusias/merespon positif penggunaan media permainan monopoli	23	82,14 (BS)	25	89,28 (BS)
5.	Peserta didik disiplin dalam kehadiran	26	92,85 (BS)	21	75 (B)
N		28	100	28	100

Keterangan:

BS : Baik sekali (76%-100%)

B : Baik (51%-75%)

C : Cukup (26%-50%)

K : Kurang (0%-25%)

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada pertemuan ketiga, peserta didik yang antusias terhadap proses pembelajaran bahasa Prancis, khususnya keterampilan

berbicara memiliki prosentase 71,42% dengan kategori baik. Pada aspek pengamatan peserta didik menyimak materi yang disampaikan guru dan aktif bertanya jawab dengan guru masuk dalam kategori baik sekali dengan prosentase 78,57%. Peserta didik juga semakin aktif terlihat ketika melakukan diskusi dengan peserta didik lain mengenai materi berupa teks deskripsi dan teks dialog tentang jadwal mata pelajaran masuk dalam kategori sangat baik dengan prosentase 85,71%. Hal yang sama yang memiliki kategori sangat baik juga ditunjukkan dalam aspek pengamatan peserta didik antusias/merespon positif penggunaan media permainan monopoli dan kedisiplinan dalam kehadiran yaitu dengan prosentasi 92,85%.

Pada pertemuan selanjutnya, yakni pertemuan keempat, aspek pengamatan mengenai keantusiasan peserta didik terhadap proses pembelajaran bahasa Prancis, khususnya keterampilan berbicara meningkat menjadi 82,14% tergolong dalam kategori sangat baik. Selanjutnya, prosentase yang dicapai dalam aspek pengamatan peserta didik yang menyimak materi yang disampaikan guru dan aktif bertanya jawab dengan guru juga meningkat menjadi 85,71%, terlihat ketika setiap peserta didik terlihat memperhatikan penjelasan materi dengan seksama dan aktif bertanya kepada peneliti. Peserta didik juga aktif berdiskusi dengan peserta didik dan antusias/merespon positif penggunaan media permainan monopoli ketika permainan monopoli yang kedua diterapkan dengan materi yang berbeda dan gambar yang lebih variatif dengan prosentase 92,85% dan 89,28% yang tergolong dalam kategori sangat baik. Kemudian, peserta didik disiplin dalam kehadiran mengalami penurunan karena ada peserta didik yang ijin kembali

mengikuti kegiatan yang diadakan oleh organisasi sekolah sebagai panitia pemilihan ketua osis dengan prosentase 75% tergolong kategori baik.

Berdasarkan aspek yang diamati mengenai sikap dan motivasi peserta didik mengalami peningkatan yang ditunjukkan melalui kenaikan prosentase. Aspek pengamatan mengenai peserta didik antusias terhadap proses pembelajaran bahasa Prancis, khususnya keterampilan berbicara mengalami peningkatan, dari kedua pertemuan prosentase yang dicapai meningkat yaitu dari 71,42% menjadi 82,14% dan tergolong kategori baik menjadi sangat baik. Kemudian, mulai aspek pengamatan mengenai peserta didik yang menyimak materi yang disampaikan guru dan aktif bertanya jawab dengan guru, peserta didik yang melakukan diskusi dengan peserta didik lain serta peserta didik yang antusias/merespon positif penggunaan media permainan monopoli pada setiap pertemuannya mengalami peningkatan yaitu pada pertemuan pertama berprosentase 78,557%, 85,71%, 82,14% dan pada pertemuan kedua mencapai prosentase 85,71%, 92,85%, 89,28% yang masuk dalam kategori sangat baik. Aspek terakhir yaitu mengenai kedisiplinan peserta didik dalam kehadiran mengalami penurunan yakni pada pertemuan pertama mencapai prosentase 92,85% tergolong kategori sangat baik dan pada pertemuan kedua memiliki prosentase 75%.

6) Refleksi Tindakan Siklus II

Evaluasi refleksi tindakan siklus II dilakukan peneliti bersama dengan guru kolaborator setelah pembelajaran dan evaluasi *post-test 2* selesai dilaksanakan. Berikut ini adalah rangkuman hasil refleksi tindakan siklus II (*Wawancara Refleksi 2, lampiran 16*).

- a) Peserta didik mulai lancar berbahasa Prancis dengan diterapkannya media permainan monopoli pada pembelajaran keterampilan bahasa Prancis.
- b) Peserta didik yang sebelumnya kurang aktif di kelas, bahkan sama sekali belum mengenal bahasa Prancis sudah mulai aktif dan berani untuk berbicara dalam bahasa Prancis setelah diterapkan media permainan monopoli pada pembelajaran bahasa Prancis.
- c) Latihan berbicara bahasa Prancis pada sub materi *l'heure* kurang maksimal, karena peserta didik kesulitan mengingat bahasa Prancisnya jam yang ada 24 jam dalam sehari. Sehingga peneliti menekankan latihan berbicara bahasa Prancis mengenai *l'heure* sesuai dengan yang ada di teks deskripsi *l'emploi du temps* dan teks dialog.
- d) Hasil cetakan permainan monopoli yang kurang jelas menyulitkan peserta didik latihan berbicara bahasa Prancis, sehingga bagian yang kurang jelas diganti dengan menggunakan hasil cetakan lain dan tidak menghilangkan materi yang ada.

Selain refleksi yang dilakukan peneliti bersama dengan guru kolaborator, peneliti juga melakukan wawancara refleksi tindakan siklus II dengan peserta didik. Berikut ini adalah rangkuman hasil wawancara peneliti dengan beberapa peserta didik pada refleksi tindakan siklus II.

- a) Penerapan media permainan monopoli pada pembelajaran bahasa Prancis dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik kelas XI IPA 2.

- b) Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dikarenakan dapat belajar sambil bermain.
- c) Peserta didik merasa kesulitan dalam pengucapan *l'heure* dikarenakan terdapat jam yang lebih dan kurang .

A. Keterbatasan Penelitian

Setelah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran oleh peneliti bersama dengan kolaborator pada tindakan siklus I dan siklus II, kegiatan pembelajaran tersebut berjalan dengan baik dan lancar. Namun, di sisi lain terdapat juga keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian ini. Diantaranya adalah tidak adanya kesempatan untuk mengulang langkah pada siklus II, karena peserta didik sudah mendekati waktu untuk menempuh Ujian Tengah Semester (UTS) sehingga kegiatan pembelajaran harus segera diambil alih oleh guru yang bersangkutan dan untuk pelaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II hanya dilaksanakan selama dua kali pertemuan pada masing-masing siklus. Idealnya, untuk memastikan kembali bahwa penelitian ini benar-benar berhasil, perlu dilakukan tindakan ulang pada siklus II. Penelitian ini juga terbatas oleh kehadiran peserta didik karena penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus dan September sehingga ada beberapa peserta didik yang mengikuti karantina Pasukan Pengibar Bendera serta menjadi panitia dalam Pemilihan Ketua Osis.

Selain itu, peserta didik juga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk berlatih berbicara bahasa Prancis khususnya pada sub materi *l'heure* sehingga peneliti mengambil langkah latihan berbicara *l'heure* difokuskan pada yang

disajikan dalam teks deskripsi *l'emploi du temps* dan teks dialog. Kemudian, guru kolaborator akan menjelaskan kembali materi *l'heure* yang tidak ada di teks deskripsi *l'emploi du temps* dan teks dialog setelah pelaksanaan Ujian Tengah Semester (UTS).

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam upaya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik kelas XI SMA N 1 Sanden Bantul Yogyakarta dapat disimpulkan sebagai berikut.

Penerapan media permainan monopoli pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan cara pembagian anggota kelompok yang ditentukan oleh peneliti sesuai lajur meja dengan jumlah anggota pada setiap kelompok yaitu 7 peserta didik dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan kondusif dalam berdiskusi dan bermain monopoli. Permainan monopoli yang disesuaikan dengan materi pembelajaran bahasa Prancis dan dibuat sesederhana mungkin dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berbicara sesuai dengan kartu dan petak yang didapat peserta didik. Evaluasi dan diskusi yang dilakukan setelah bermain monopoli dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam bertanya dan menuangkan gagasannya. Ruang kelas yang luas dan nyaman sehingga tidak membatasi peserta didik dalam bermain monopoli membuat pembelajaran jadi lebih menyenangkan. Hal-hal tersebut sangat berpengaruh terhadap prestasi peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis yang terjadi pada peserta didik kelas XI di SMA N 1 Sanden Bantul Yogyakarta.

Peningkatan prestasi keterampilan berbicara peserta didik dapat dilihat dari semakin membaiknya nilai keterampilan berbicara peserta didik. Sebelum diberikan tindakan, rata-rata skor keterampilan berbicara yang diperoleh peserta didik adalah 44,78. Kemudian, setelah diberikan tindakan pertama yang berupa penerapan permainan monopoli terhadap pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis, nilai rata-rata yang dicapai peserta didik adalah 68,42 dan setelah diberikan tindakan kedua dengan penerapan permainan yang sama dengan tindakan sebelumnya, nilai rata-rata peserta didik meningkat lagi menjadi 85,42 sehingga mengalami peningkatan sebesar 17.

B. IMPLIKASI

Dalam menyelenggarakan pembelajaran bahasa, khususnya keterampilan berbicara bahasa Prancis secara berkesinambungan, guru dapat menggunakan tahapan dan media pembelajaran berupa permainan monopoli yang telah ditempuh dalam penelitian ini dan disesuaikan dengan materi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis dalam penelitian ini telah dilaksanakan menggunakan penerapan media permainan monopoli. Selanjutnya, guru dapat menggunakan permainan tersebut dalam pembelajaran keterampilan berbicara dengan memodifikasi sendiri permainan monopoli sesuai dengan materi yang sedang diajarkan sehingga keterampilan berbicara peserta didik akan menjadi lebih baik dan meningkat, serta peserta didik juga akan mendapat pengalaman baru dalam pembelajaran bahasa Prancis. Selain itu, peserta didik juga akan lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran bahasa Prancis.

Pelaksanaan tindakan penelitian dengan menggunakan penerapan media permainan monopoli terhadap pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis, terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, prestasi belajar peserta didik dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis, serta dapat meningkatkan kreativitas, keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar bahasa Prancis. Hal ini mengimplikasikan bahwa tindakan tersebut dapat berpotensi menjadi alternatif variasi teknik pembelajaran bagi guru bahasa Prancis atau dapat juga dikembangkan dan disebarakan kepada guru-guru di bidang studi lainnya. Keberhasilan tindakan tersebut juga berimplikasi terhadap pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan dalam tindakan tersebut, yakni permainan monopoli. Permainan yang dimaksud adalah permainan yang berpotensi untuk digunakan dan dikembangkan oleh guru bahasa Prancis atau guru-guru pada bidang studi lainnya sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas suatu pembelajaran.

C. SARAN

Penelitian yang dilakukan dalam upaya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis ini diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat. Adapun saran-saran yang ingin disampaikan kepada guru, sekolah, calon pendidik dan peneliti lainnya adalah sebagai berikut.

1. Sekolah hendaknya memberi kesempatan kepada guru untuk menerapkan media-media pembelajaran baik berupa permainan, kartu bergambar ataupun media lain yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran, serta

menambah fasilitas dalam menunjang penggunaan media tersebut sebagai alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

2. Guru diharapkan mampu untuk melanjutkan penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran bahasa Prancis sehingga keterampilan berbicara peserta didik akan terus meningkat. Guru juga diharapkan dapat membantu peserta didik dalam bermain saat media permainan monopoli diterapkan dalam pembelajaran.
3. Bagi calon pendidik, hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam rangka menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan belajar guna meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berbahasa, terutama bahasa Prancis.
4. Peneliti lainnya diharapkan dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai bahan acuan dalam melaksanakan penelitian berikutnya dan dapat memaksimalkan upaya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Baharuddin, H., dan Nurwahyuni, E.N. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Baihaqie, Hijrah. 2009. "Pembelajaran Bahasa Jerman Secara Otodidak". Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Depok: Program Studi Sastra Jerman, FIB.UI.
- Brown, H. Douglas. 2008. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Kedutaan Besar Amerika Serikat
- Hermawan, Acep. 2014. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Iskandarwassid dan Sunendar, Dadang. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jawandi, Ahmad. 2013. "Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Smart Monopoli Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri Tumenggungan Tahun Pelajaran 2012/2013 oleh Mahasiswa UNS Surakarta". Jurnal. 1, hlm.1-16.
- Kosasih, E. 2014. *Strategi Belajar dan Pembelajaran; Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Madya, Suwarsih. 2007. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE.
- Pringgawidagda, Suwarna. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.

- Saddhono, Kundharu dan Slamet, St.Y. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia; Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sadiman, A.S. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Sukardi. 2013. *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Syahsiyah. 2008. "Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pengajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Skripsi S1*. Jakarta: Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Tagliante, Christine. 1991. *L'echelle d'Haris*. Paris: CLE Internasional.
- 1994. *La Classe De La Langue*. Paris: CLE Internasional.
- Tampubolon, Saur. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- 2009. *Pengajaran Kedwibahasaan*. Bandung: Angkasa.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas: untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Rosdakarya.
- Wahyuningsari, Vera. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Permainan Monopoli Fisika Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Ketuntasan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VII B SMP Negeri Sukorambi Tahun Ajaran 2011/2012. *Skripsi S1*. Jember: Program Studi Pendidikan Fisika, FMIPA Unej.

**L'AMÉLIORATION DE LA COMPÉTENCED'EXPRESSION ORALE DE
FRANÇAIS DES APPRENANTS DE LA CLASSE XI IPA DE 2 SMA
NEGERI 1 SANDEN BANTUL YOGYAKARTA AVEC LE MOYEN DU
JEU MONOPOLI**

**Par :
Annisa Marsa Santi Fradani
NIM. 11204244025**

RESUMÉ

A. Introduction

Le monde d'éducation est important pour la vie humaine. Un homme éduqué se développe toujours de façon correcte. Ce développement correspond souvent au style de langue qu'il utilise. Une langue a une fonction pour communication et cela se développe dans une caractéristique. Cette caractéristique de la langue pourrait être orale et écrite.

De façon naturelle, on maîtrise d'abord une langue maternelle. Plus tard, on veut faire face les développements dans une communauté par maîtriser une langue seconde ou il y en a qui l'appelle la langue étrangère. Cette langue lui sert à réagir au développement mondial. Ce développement mondial influence l'apprentissage de langue à l'école. Ce développement se voit par l'apprentissage de langue étrangère, notamment aux lycées.

SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta est l'un des lycées qui permet à l'apprenant d'apprendre le français. L'apprentissage du français dans ce lycée est basé sur le curriculum 2006, appelé couramment Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Selon, ce curriculum d'apprentissage du français comprend

quatre compétences langagières (compréhension orale, expression orale, compréhension écrite et expression écrite).

Selon l'observation que nous avons menée dans ce lycée, il y a des obstacles dans l'apprentissage de français notamment l'expression orale. L'apprenant considère que l'expression orale est compliquée parce que la prononciation de français est complètement différente par rapport le *bahasa Indonesia*. Cette compétence de langue oblige les apprenants à être actifs. Cette obligation influence la motivation des apprenants à suivre l'enseignement du français.

En outre, un enseignant est prié à participer au choix des média d'apprentissage de façon actif et inovatif. Le but d'emploi d'un média est pour attirer les apprenants d'apprendre le français. Dans ce cas-là, nous voulons employer un média d'apprentissage qu'on appelle monopoli. Par ce média, nous voulons développer la compétence de l'expression orale chez les apprenants du français de la classe XI SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta.

B. Développement

Les hommes comme membre d'une communauté s'attache toujours au processus d'apprentissage. Par ce processus ils arrivent à mettriser des compétences et des attitudes (Baharuddin et Wahyudi, 2009:11). Bruner (Iskandarwassid et Sunendar, 2013:4), signale qu'il y a trois étapes dans un apprentissage ainsi que information, transformation, évaluation. Baharuddin et Wahyuni (2009:16-18) rajoute les étapes d'apprentissages comme motivation, concentration, exploitation, réflexion, prestation et retour d'information.

Nous pouvons, alors, conclure que l'apprentissage est un processus d'acquisition des compétences et de l'attitude de l'apprenant par quatre étapes (étape de l'information, étape de transformation, étape de compréhension, étape de l'évaluation) sur l'information que l'apprenant obtient et le résultat qu'il obtient lui sert d'un point de repérer pour l'apprentissage suivant.

Abidin (2012:3) explique que l'enseignement est une activité que l'apprenant fait en profitant d'une aide de professeur à gagner le but d'enseignement. Le but de cet enseignement est d'atteindre le changement de l'attitude chez les apprenants après avoir fait un apprentissage basé sur le Kurikulum Dasar (KD) (Kokasih, 2014:5).

L'enseignement de langue étrangère est une approche d'un apprentissage utilisée pour remplir les besoins spécifiques de l'apprenant. Selon Saville-Troive (Baihaqie, 2009:13), la langue étrangère est un pas largement utilisé dans l'apprenant de ce qui se sert à pavenir ou autre situation de communication culturelle, ou étude comme exigence de programmes d'études élective à l'école, mais cela se sert à appliquer avec un pas immédiate et nécessaire.

Le but de l'apprentissage de la langue étrangère est pour développer la compétence communicative ainsi que la compétence grammaticale, la compétence sociolinguistique, la compétence discours et la compétence stratégie. On attend que l'apprenant soit capable à utiliser la règle grammaticale dans une communication. L'apprentissage de la langue étrangère est un apprentissage que l'apprenant fait pour acquérir un but spécifique.

Dans l'apprentissage de la langue étrangère, l'expression orale est une compétence que l'apprenant emploie pour transmettre leurs idées ou leurs opinions à l'autre. Abidin (2012:15) exprime que la compétence orale est une compétence de l'apprenant à transmettre un message à l'autre.

Cette recherche a mesuré la compétence de l'expression orale des apprenants en employant l'évaluation de l'entretien dirigé d'échelle Haris et en appuyant le média d'apprentissage. Le média d'apprentissage est un instrument dont on se sert comme le support pédagogique dans le processus d'apprentissage. Arsyad (2002:3-6) signale que le média d'apprentissage est un outil sous forme des images ou d'audio qui encourage la pensée, le sentiment et la volonté d'apprenant pendant l'apprentissage. Cela se sert à atteindre l'objectif spécifique. En plus, l'objectif du média d'apprentissage encourage aussi la motivation et la curiosité de l'apprenant.

La recherche que nous avons menée a eu le but d'encourager la motivation de l'apprenant dans l'apprentissage de la langue française en employant le jeu "monopoli" comme le média d'apprentissage pour améliorer la compétence de l'expression orale. Syahsyiah (2008:10) signale que le jeu "monopoli" est un jeu en utilisant une planche que le joueur doit dominer tous les blocs dans cette planche en achetant, en louant, et en changeant les investissements. Dans le jeu "monopoli", il faudrait jeter les dés pour déplacer le pion. Le joueur peut acheter une place libre, ou par contre il faudrait "payer", lorsqu'il veut se placer dans un lieu appartenant à l'autre joueur.

Nous avons planifié et crée le jeu “monopoli” dans l’apprentissage du français nous-mêmes. Ce jeu est utilisé dans la compétence d’expression orale dans l’apprentissage de la langue française.

Cette recherche s’accorde à la recherche de Vera Wahyuningsari intitulée “L’application du Modèle L’enseignement Coopérative Teams Games Tournamanet avec le jeu Monopoli de la Physique pour Améliorer l’Activité d’Apprentissage et de la Maîtrise de Résultat de l’Apprentissage de la Physique aux Apprenants à la Classe VII B SMP Sukorambi de l’Année Scolaire 2011/2012.

Cette recherche s’accorde aussi à la recherche d’Ahmad Jawandi intitulée “L’orientation du Groupe en Utilisant Le média ”Smart Monopoli” pour Améliorer le Créativité les Écoliers à la Classe V SD Negeri Tumenggungan à l’Année Scolaire 2012/2013.

Selon les deux rechechers montrés ci-dessus, nous avons trouvé les différents entre notre recheche et les deux dernieres recherches, ainsi que :

1. Le sujet de la recherche que nous avons mené est différent par rapport le sujet de la dernière recherche. Le sujet de cette recherche est les apprenants de la classe XI IPA 2 de SMA Negeri 1 Sanden, tandis que les sujets des dernières recherches sont les apprenants de la classe VII B SMP Surokambi et les apprenants de la classe V SD Negeri Tumenggungan.
2. L’apprentissage que nous et les autres chercheurs avons pratiqué. Dans cette recherche nous avons appliqué le jeu “monopoli” dans l’apprentissage de la langue française, en outre, dans les dernières

recherches on a appliqué le jeu “monopoli” dans l’apprentissage de la physique et de Bimbingan Konseling (BK).

3. La compétence que nous et les autres chercheurs avons mesuré. Dans cette recherche, le jeu “monopoli” a été utilisé pour améliorer la compétence de l’expression orale de langue française, mais dans les dernières recherches, le jeu “monopoli” a été utilisé pour augmenter l’activité de l’apprenant dans la classe et la note moyenne de l’apprenant, et pour savoir aussi l’efficacité du jeu “monopoli” dans l’augmentation de la créativité de l’apprenant.
4. Cette recherche est une recherche d’action en classe, en outre, dans une de deux recherches dernières est une recherche d’experiment.

Les deux recherches ci dessus et cette recherche ont utilisé le même média d’apprentissage pour améliorer la compétence de l’apprenant. Cette recherche est une de deux recherche montrés ci dessus a eu le même type de recherche, c’est la recherche d’action en classe (CAR).

Cette recherche est une recherche d’action en classe (CAR). Selon Kunandar (2008:41), la recherche d’action en classe est une recherche réflexive qui est menée par l’enseignant dans une apprentissage dont le résultat est utilisé pour améliorer l’enseignement suivant selon la condition et la caractéristique de l’école, de l’apprenant et de l’enseignant en pratiquant le recherche d’action en classe que Kemmis et Taggart conseillent. Le dessin de la recherche d’action en classe du Kemmis et Taggart se compose des cycles qui contiennent quatre étapes importants. Ce sont la planification, l’action, l’observation et la réflexion.

Cette recherche est menée dans trois étapes, ce sont pré-cycle, premier cycle et deuxième cycle. Chaque cycle s'est composé de quatre étapes. Ce sont la planification, l'action, l'observation et la réflexion.

Cette recherche est supportée aussi par les instruments de recherche, la collecté de données, et l'analyse de donnée. Les instruments de recherche qui comprennent la feuille d'observation, la feuille de l'interview, les notes de terrain, la documentation et le test. La collecté de données qui comprend l'observation, l'interview et la documentation aussi. L'analyse de données qui comprend l'analyse qualitatif et l'analyse quantitatif. La validité de cette recherche est la validité de procès, validité démocratique et validité dialogique. Nous avons considéré que la recherche est réussi lorsque la note des apprenants a augmenté ou a dépassé la note moyenne.

Cette recherche a été menée à la classe XI IPA 2 de SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta. Le sujet de cette recherche est l'apprenant de la classe XI IPA 2 qui comprend 7 apprenants et 21 apprenantes et l'enseignant de la langue française s'appelle Madame Tri Supartinah.

La recherche s'est déroulée du mois Juillet 2015 du septembre 2015. L'apprentissage de la langue française est mené le Mardi et chaque session se déroule 90 minutes (2x45 minute).

D'après l'observation avant la recherche, la plupart d'apprenants est moins motivés pour apprendre le français. Dans l'étape de l'observation, nous avons menée pour savoir la compétence de l'apprenant par l'interview et par le pré-test. Le manque de motivation pourrait être à cause de l'emploi de méthode

conventionnelle, en outre les apprenants ont eu du mal dans la compétence d'expression orale.

À partir de résultat de l'observation ci dessus, nous croyons qu'il faut pratiquer le média d'apprentissage comme le jeu "monopoli" à la compétence d'expression orale afin d'aider l'apprenant à être active dans l'apprentissage de la compétence d'expression orale.

Les étapes du jeu "monopoli" sont comme suivantes :

1. Chaque apprenant jette les dés à décider quels blocs qu'il va passer dans le planche en utilisant le pion.
2. Les apprenants prennent la carte en même couleur avec le bloc qu'ils s'arrêtent (s'ils arrêtent au bloc rouge, ils doivent prendre la carte rouge)
3. Les apprenants expriment leurs goûts et leurs **détestes** sur la vie scolaire (dans le premier cycle) et ils expriment sur l'emploi du temps d'après la carte qu'ils obtiennent (dans le deuxième cycle)
4. Ils répètent les trois étapes ci-dessus jusqu'ils jouent cinq fois et les apprenants peuvent faire un emploi du temps d'après la carte et le bloc qu'ils passent.

Cette recherche se déroule en deux cycles. Chaque cycle se compose en deux sessions. Dans le premier cycle et deuxième cycle, il a exigé la planification, l'action, le résultat, l'observation de l'action et la réflexion. Avant de réaliser le premier cycle, nous avons mené les éléments de l'évaluation, l'observation, l'enquête, et l'interview l'institutrice du français. Après avoir donné les éléments de l'évaluation, nous arrivons à savoir que la compétence de l'expression orale

des apprenants dans la classe XI IPA 2 SMA N 2 Sanden, Bantul, Yogyakarta est encore base.

Selon le résultat de l'évaluation du pré-test, nous savons qu'il n'y a qu'un apprenant qui a dépassé la note moyenne (KKM), en outre les 27 apprenants n'ont pas dépassé la note moyenne. Au cours du premier cycle, nous avons donné la matière sur "le goûts" en employant le jeu "monopoli". D'après le résultat du premier cycle, nous avons su qu'il y avait quatre d'apprenants qui ont réussi, et vingt-cinq d'apprenants qui ne sont pas passés la note moyenne. D'après ce résultat, il y avait une petite amélioration de la compétence de l'expression orale des apprenants.

En basant sur le premier cycle, nous avons décidé de réaliser le deuxième cycle par donner la matière sur "l'emploi du temps". Le résultat de post-test au deuxième cycle a montré que tous les apprenants dans la classe XI IPA 2 ont réussis, 21 d'apprenants ont eu la note 96 et sept apprenants ont eu la note 76 ou on disait que 100% des apprenants ont réussi. D'après ce résultat, nous avons conclu que le jeu "monopoli" arrive à améliorer les notes d'apprenants. À partir de cette recherche, nous pouvons voir que l'apprentissage de la langue français en utilisant le jeu "monopoli" marche bien. Néanmoins, nous avons trouvé l'inconvenance à la pratique d'apprentissage en utilisant le jeu "monopoli", ainsi qu'il n'y a pas le temps pour répéter les étapes dans le deuxième cycle à cause de l'examen de mi-semester donc l'action de la recherche n'a qu'été réalisée en deux séances.

C. Conclusion et Récommendation

D'après le résultat décrit ci-dessus, nous pouvons, alors, conclure que l'utilisation de jeu monopoli arrive à encourager les apprenants d'être active dans l'apprentissage de la langue français. L'évaluation et la discussion que nous avons menées après avoir joué le "monopoli" arrive à augmenter les apprenants à transmettre leur idée et pensée.

Le résultat de cette recherche montre qu'il y a l'augmentation de la compétence de l'expression orale selon la note moyenne de l'apprenant. Avant que nous ayons donné l'action en utilisant le jeu "monopoli" comme le media d'apprentissage, la note moyenne d'apprenant est 44,78 au pré-test. Au cours du premier cycle la note moyenne de l'apprenant a augmenté au 68,42 et 85,42 au cours du deuxième cycle.

D'après cette recherche nous pouvons donner des recommandations destinées au lycée, à l'enseignement du français, à futurs enseignements, aux autres chercheurs :

1. Au lycée

Le lycée est bien conseillé de fournir la chance aux enseignants à appliquer les nouveaux média d'apprentissage qui conviennent à la matière enseignée.

2. À l'enseignement du français

Il faudrait que l'enseignant puisse utiliser le jeu "monopoli" comme le média d'apprentissage pour que la compétence de l'expression orale augmente.

3. Au futur enseignement

Il faudrait que le futur enseignement soit plus créatif et innovatif en appliquant le média d'apprentissage qui convient aux conditions d'apprenants pour améliorer la compétence de l'apprenant dans l'apprentissage de la langue française.

4. Aux autres chercheurs

Cette recherche pourrait inspirer les autres chercheurs pour améliorer la recherche dans l'analyse semblable.

Lampiran 1

A. Pedoman Wawancara Pratindakan dengan Guru

1. Bagaimana kondisi pembelajaran bahasa Prancis di SMA Negeri 1 Sanden?
2. Bagaimana minat dan motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Prancis?
3. Apakah hambatan yang dialami ketika pembelajaran sedang berlangsung?
4. Bagaimana mengatasi hambatan-hambatan yang dialami tersebut?
5. Apakah Ibu pernah menerapkan penggunaan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis?

B. Hasil Wawancara Pratindakan dengan Guru

- Peneliti : "Bonjour Madame".
- Madame Tri : "Bonjour Mbak Annisa".
- Peneliti : "Trimakasih mme saya sudah diperbolehkan penelitian untuk skripsi saya disini".
- Madame Tri : "Iya sama-sama mbak. Saya malah senang".
- Peneliti : "Madame terkait dengan penelitian, menurut madame bagaimana kondisi pembelajaran bahasa Prancis di SMA Negeri 1 Sanden?"
- Madame Tri : "Sejauh ini masih lancar mbak".
- Peneliti : "Bagaimana minat dan motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Prancis?"

- Madame Tri :”Minat dan motivasinya kalau peserta didik yang pintar mereka lebih antusias dan sering bertanya. Berbeda dengan peserta didik yang rata-rata mereka cenderung ogah-ogahan. Tetapi saya menanamkan kedisiplinan supaya mereka tidak menganggap sebelah mata mengenai pembelajaran bahasa Prancis misalnya semua harus berlatih berbicara”.
- Peneliti :”Apakah hambatan yang dialami ketika pembelajaran sedang berlangsung?”
- Madame Tri :”Hambatannya ada peserta didik yang kurang memperhatikan mbak. Nanti kalau disuruh maju tidak bisa membaca maupun menulis”.
- Peneliti :”Bagaimana mengatasi hambatan-hambatan yang dialami tersebut?”
- Madame Tri :”Yaa itu tadi mbak. Saya harus melatih mereka disiplin. Misalnya ada peserta didik yang tidak memperhatikan nanti saya suruh maju menulis atau membaca teks yang sudah saya berikan”.
- Peneliti :”Apakah madame pernah menerapkan penggunaan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis?”
- Madame Tri :”Belum pernah mbak. Permainan itu yang ada sewa tanah, beli hotel atau rumah itu to mbak? Yaa nanti mbak

Annisa membuat monopolinya sesuai dengan materi yang akan diberikan saja”.

Peneliti :”Iya madame. Rencana saya juga seperti itu. Terimakasih madame atas waktu dan informasinya”.

Madame Tri :”Iya sama-sama”.

Lampiran 2**Angket Pra-Tindakan Untuk Peserta Didik**

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dan berilah penjelasan yang singkat!

1. Bagaimanakah pendapat saudara mengenai pembelajaran bahasa Prancis yang sudah berlangsung selama ini?

Jawab:.....

2. Adakah metode atau media pembelajaran yang sudah pernah diterapkan atau digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis?

Jawab:.....

3. Apa hambatan atau kesulitan yang saudara alami dalam proses pembelajaran bahasa Prancis?

Jawab:.....

4. Apa kesulitan yang saudara alami khususnya dalam ketrampilan berbicara bahasa Prancis?

Jawab:.....

*Lampiran 3***Hasil Angket Pra Tindakan Untuk Peserta Didik**

No.	Peserta Didik	Pertanyaan			
		1. Bagaimanakah pendapat saudara mengenai pembelajaran bahasa Prancis yang sudah berlangsung selama ini?	2. Adakah metode atau media pembelajaran yang sudah pernah diterapkan atau digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis?	3. Apa hambatan atau kesulitan yang saudara alami dalam proses pembelajaran bahasa Prancis?	4. Apa kesulitan yang saudara alami khususnya dalam ketrampilan berbicara bahasa Prancis?
1.	S1	Sejauh ini baik	Bacaan yang dipahami secara bersama-sama	Penulisan dan bacanya masih belum paham	Sulit memahami tulisannya
2	S2	Baik	Latihan membaca	Cara bacanya	Cara membaca dan menulis
3.	S3	Lumayan baik	Tanya jawab	Pengucapan	Pengejaan
4.	S4	Sulit	Kertas dialog	Cara membaca, menulis, dan memahami arti	Vokal pengucapan
5.	S5	Sudah baik	Praktek berbicara bahasa Prancis	Cara membaca	Sulit melafalkan kata-katanya
6.	S6	Sejauh ini belum ada hambatan yang besar	Kuis	Pengucapan	Cara mengucapkan dan menulis
7.	S7	Cukup baik	Kertas bergambar	Cara berbicara dan	Cara mengucapkan kosa

				membaca	kata dalam bahasa Prancis
8.	S8	Berjalan dengan baik	Suara	Kesulitan berbicara	Materi yang disampaikan kurang jelas
9.	S9		Ada	Kesulitan memahami, menghafal, dan mudah lupa	Kuraang lancar dan masih susah
10.	S10	Lumayan baik	Ada	Cara membaca dan menulis	Cara membaca dan menulis
11.	S11	Cukup menarik	Gambar	Cara membaca dan menulis	Sulit mengucapkan kosa kata karena pengucapannya berbeda dengan tulisannya
12.	S12	Memperluas tentang pengetahuan bahasa	Lembar siswa	Cara menulisnya	Cara berbicara karena cara penulisan dan membacanya berbeda
13.	S13	Kurang menyenangkan	Gambar	Mengartikan, membaca, dan mengingat kosa katanya sulit	Cara pengucapannya
14.	S14	Lumayan	Ada	Cara menulis dan membaca	Cara membacanya sulit
15.	S15	Lumayan	Kertas percakapan	Membaca dan menulis	Pengucapan kalimat
16.	S16	Lumayan baik	Ada	Susah membaca dan mengartikan	Susah mengucapkan kata-kata bahasa Prancis
17.	S17	Lumayan sulit	Ada	Sulit cara membacanya	Berbicara
18.	S18	Kurang jelasnya penjelasannya	Ada	Susah membaca dan sering lupa artinya	Lupa cara bacanya jadi sulit berbicara
19.	S19	Lumayan	Sudah	Cara membacanya susah	Cara membaca
20.	S20	Berjalan dengan baik	Gambar	Sulit untuk mengucapkan	Penjelasannya kurang

				dan mengingat tulisannya	
21.	S21	Baik	Gambar	Cara membaca	Sulit melafalkan katanya
22.	S22	Lumayan tapi agak sulit	Ada	Pengucapan	Pengucapan
23.	S23	Mengajrnya terlalu cepat	Pakai audio	Berbicara dan penulisannya berbeda	Belajarnya terlalu cepat
24.	S24	Lumayan	Ada	Cara berbicara	Penulisan dan berbicaranya berbeda
25.	S25	Lumayan seru	Belum	Cara membaca karena tulisan dan mengejanya berbeda	Sulit mengeja
26.	S26	Kurang menyenangkan	Gambar	Cara menulis dan membacanya	Cara pengucapannya
27.	S27	Cukup menarik dan menambah wawasan berbahasa	Kertas yang ada gambarnya tetapi buram	Susah menulisnya	Sulit berbicara karena tulisan dengan ucapannya berbeda
28.	S28	Masih sulit dipahami	Ada	Sulit dalam menulis dan kadang belum tahu artinya	Cara berbicara karena sulit da harus berlatih dengan benar

Lampiran 4

A. Pedoman Wawancara Pratindakan dengan Peserta Didik

1. Menurut anda, bagaimanakah mempelajari bahasa Prancis?
2. Selama mengikuti mempelajari bahasa Prancis, adakah kesulitan yang dialami? Jika ada kesulitan, sebutkan dan berikan alasannya?
3. Bagaimanakah cara mengajar guru bahasa Prancis selama di dalam kelas?
4. Dari materi yang sudah diajarkan oleh guru bahasa Prancis, apakah sudah jelas atau belum? Jika belum dibagian apa?
5. Dalam pembelajaran bahasa Prancis, guru menggunakan metode pembelajaran seperti apa? Sudah pernahkah menggunakan media seperti gambar, membuat kuis, atau yang lainnya

B. Hasil Wawancara Dengan Peserta Didik Sebelum Tindakan Dilakukan

1. Wawancara I

- | | |
|---------------|--|
| Peneliti | : "Hai dek, boleh minta waktunya sebentar nggak? Saya mau tanya-tanya nihh". |
| Peserta Didik | : "Boleh mbak, silahkan! Mau tanya-tanya tentang apa mbak?" |
| Peneliti | : "Saya mau tanya-tanya seputar pembelajaran bahasa Prancis. Menurut kamu pembelajaran yang sudah berlangsung selama ini bagaimana?" |
| Peserta Didik | : "Menurut saya, pada waktu awal-awal pelajaran Cuma mendengarkan yang diucapkan gurunya mbak. Kita suruh nulis sesuai dengan apa yang kita dengar aja. Pas tau tulisan aslinya ternyata kok beda jauh sama cara bacanya". |
| Peneliti | : "Kesulitan yang dialami apa dek?" |
| Peserta Didik | : "Kalau dikasih bacaan terus disuruh baca mbak, susah banget itu mbak, kan cara baca sama tulisannya beda. Takut salah juga mbak". |
| Peneliti | : "Terus kalau cara ngajar gurunya gimana dek?" |

- Peserta Didik : "Ya kadang nulis di papan tulis mbak, terus diterangin kita suruh nyatet. Kadang gurunya ngomong, kita disuruh menirukan atau nyatet sebisanya dulu".
- Peneliti : "Nah dari materi yang disampaikan kamu paham nggak dek?"
- Peserta Didik : "Kadang paham, kadang enggak mbak, hehehe... Perlu dijelasin pelan-pelan mbak soalnya kadang neranginnya kecepetan mbak".
- Peneliti : "Nggak pahamnya itu gimana sih dek sama dibagian apa?"
- Peserta Didik : "Kalau materinya dikit-dikit paham mbak, cuma cara bacanya. Misalkan ada tugas ada huruf yang kurang atau aksongnya salah tetep salah".
- Peneliti : "Yaa memang seperti itu dek kalau kurang huruf atau aksong, nanti arti sama bacanya beda lagi. Teus dek, kalau gurunya ngajar sudah pakai power point, media kertas bergambar, kuis atau gimana gitu?"
- Peserta Didik : "Sudah mbak taapi paling sering fotocopy bacaan mbak. Kuis pernah tapi gurunya ngomong, kita suruh nulis dikertas setelah itu dikoreksi bersama tulisan yang bener gimana".
- Peneliti : "Emmm gitu dek, makasih yaa dek atas informasinya. Maaf saya mengganggu jam istirahatnya".
- Peserta Didik : "Sama-sama mbak".

2. Wawancara II

- Peneliti : "Hallo dek, kira-kira saya boleh nganggu jam istirahatnya nggak? Sebentar kok, saya cuma mau tanya-tanya mengenai pelajaran bahasa Prancis".
- Peserta Didik : "Enggak kok mbak. Boleh, emang gimana mbak?"

- Peneliti : "Emm menurut kamu pelajaran bahasa Prancis itu gimana sih dek?"
- Peserta Didik : "Awalnya penasaran mbak sama bahasa Prancis, kan di SMA-SMA belum tentu ada bahasa asingnya. Yaa sepertinya menyenangkan tapi setelah tau kok susah banget cara mengucapnya".
- Peneliti : "Berarti cara mengucapkannya kesulitan yaa dek?"
- Peserta Didik : "Lumayan sih mbak, apalagi tulisan sama ngucapinnya beda".
- Peneliti : "Banyak-banyak belajar dek, banyak kok video bahasa Prancis di youtube. Emang selama kalian kelas X cara ngajar gurunya gimana dek?"
- Peserta Didik : "Dikasih kertas isinya bacaan mbak kalau enggak ya gurunya nulis di papan tulis, nanti suruh baca dan diterangin tapi bikin nggak paham mbak".
- Peneliti : "Lahh nggak pahamnya gimana dek?"
- Peserta Didik : "Terlalu cepet mbak neranginnya. Kan bahasa Prancis ngucapinnya agak susah jadi sebaiknya pelan-pelan".
- Peneliti : "Gurunya belum pernah ngajar pake video, gambar-gambar atau apa gitu dek?"
- Peserta Didik : "Pernah mbak. LCD pernah, kuis juga pernah".
- Peneliti : "Makasih loo dek atas informasinya dan sudah meluangkan waktu istirahatnya".
- Peserta Didik : "Iya, sama-sama mbak".

Lampiran 5

SOAL PRE-TEST

Teks dialog 1:

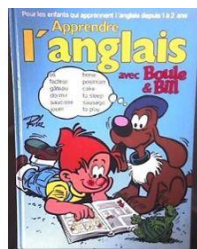
Hugo : Bonjour! Je m'appelle Maïa. Vous vous appelez comment?

Émelie : Je m'appelle Émelie. Quelle est votre profession?

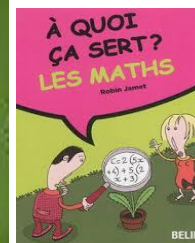
Hugo : Je suis lycéen. Et vous?

Émelie : Je suis lycéenne aussi. Qu'est-ce que vous aimez au lycée?

Hugo : J'

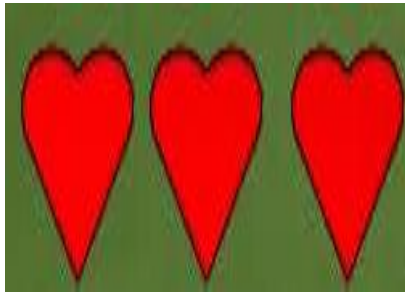


mais je



Et vous?

Émeline : J'



et j'



Teks dialog 2:

Alice : Bonjour! Je m'appelle Alice. Comment vous appelez vous?

Thomas : Je m'appelle Thomas. Quelle est votre profession?

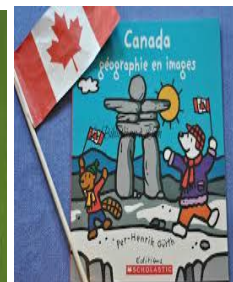
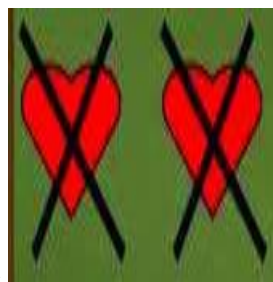
Alice : Je suis lycéen. Et vous?

Thomas : Je suis lycéenne aussi. Qu'est-ce que vous aimez au lycée?

Alice : J'

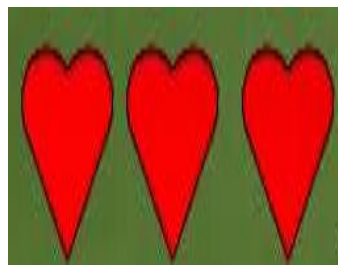


mais je

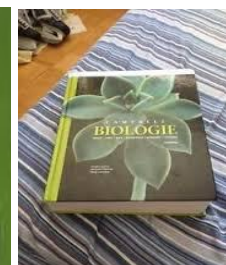
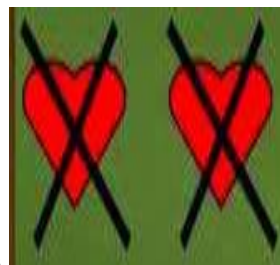


Et vous?

Thomas : J'



et je



Lampiran 6**KUNCI JAWABAN PRE-TEST****Teks dialog 1:**

Hugo : Bonjour! Je m'appelle Maïa. Vous vous appelez comment?

Émelie : Je m'appelle Émelie. Quelle est votre profession?

Hugo : Je suis lycéen. Et vous?

Émelie : Je suis lycéenne aussi. Qu'est-ce que vous aimez au lycée?

Hugo : J'aime l'anglais mais je déteste les maths. Et vous?

Émelie : J'adore le français et j'aime les sports

Teks dialog 2:

Alice : Bonjour! Je m'appelle Alice. Comment vous appelez vous?

Thomas : Je m'appelle Thomas. Quelle est votre profession?

Alice : Je suis lycéen. Et vous?

Thomas : Je suis lycéenne aussi. Qu'est-ce que vous aimez au lycée?

Alice : J'aime bien la musique mais je n'aime pas la géographie. Et vous?

Thomas : J'adore la technologie et je n'aime pas la biologie

Lampiran 7**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah	: SMA N 1 Sanden
Mata Pelajaran	: Bahasa Perancis
Kelas/Semester	: XI IPA 2 / I
Tema	: <i>Les goûts/La vie scolaire</i>
Alokasi Waktu	: 2x45 menit
Pertemuan	: Pertama
Keterampilan	: <i>Expression Orale</i> (Berbicara)

A. Standar Kompetensi :

Mengungkapkan informasi lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kesukaan dan ketidaksukaan.

B. Kompetensi Dasar :

Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat sesuai dengan konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.

C. Indikator

- Menyampaikan rasa suka dan tidak suka tentang kehidupan sekolah.
- Menyampaikan informasi sederhana tentang kehidupan sekolah.

D. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat melakukan dialog mengenai kesukaan dan ketidaksukaan yang berkaitan dengan kehidupan sekolah.

E. Materi Pelajaran

- Tema : *les goûts*
- Sub tema : *la vie scolaire*
- Uraian Materi :
Savoir-faire
 ➤ *Parler de la préférence sur la vie scolaire.*
Vocabulaire
 ➤ *Exprimer les goûts : adorer, aimer bien, aimer, n aimer pas, détester.*
 ➤ *Les matières scolaires : Les maths, l'anglais, le français, la géographie, la technologie, la chimie, le dessin, l'art, la biologie, la sociologie, la nationalité, l'indonésien, le javanais, l'économie, la science, l'histoire, la religion, faire la gymnastique, jouer du football, jouer du volley-ball, jouer du basket-ball, jouer du badminton, courir, prendre du vélo.*

Grammaire

➤ *La conjugaison du verbe :*

<i>Pronoms</i>	<i>Adorer</i>	<i>Aimer bien</i>	<i>Aimer</i>	<i>N'aimer pas</i>	<i>Detester</i>
<i>Je/J'</i>	<i>adore</i>	<i>aime bien</i>	<i>aime</i>	<i>n'aime pas</i>	<i>Deteste</i>
<i>Tu</i>	<i>adores</i>	<i>aimes bien</i>	<i>aimes</i>	<i>n'aimes pas</i>	<i>Detestes</i>
<i>Il/Elle</i>	<i>adore</i>	<i>aime bien</i>	<i>aime</i>	<i>n'aime pas</i>	<i>Deteste</i>
<i>Nous</i>	<i>adorons</i>	<i>aimons bien</i>	<i>aimons</i>	<i>n'aimons pas</i>	<i>Detestons</i>
<i>Vous</i>	<i>adorez</i>	<i>aimez bien</i>	<i>aimez</i>	<i>n'aimez pas</i>	<i>Detestez</i>
<i>Ils/Elles</i>	<i>adorent</i>	<i>aiment bien</i>	<i>aiment</i>	<i>n'aiment</i>	<i>Detestent</i>

F. Metode Pembelajaran :

1. Tanya jawab
2. Diskusi
3. Permainan Monopoli

G. Langkah-Langkah Kegiatan

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Nilai karakter
Pendahuluan : <ul style="list-style-type: none"> • Masuk dan memberi salam. • Mengecek kehadiran siswa. • Melakukan apersepsi dengan menanyakan tentang materi yang sudah dipelajari minggu lalu. • Menginformasikan materi pelajaran hari ini. 	Menjawab sapaan guru Menyebutkan jika ada siswa yang tidak masuk Menyebutkan materi minggu lalu Memperhatikan	
Kegiatan inti : <i>Eksplorasi</i> <ul style="list-style-type: none"> • Menayangkan media berupa power point untuk menarik perhatian siswa. • Guru meminta siswa mengamati materi pelajaran yang ditayangkan di slide. 	Menyimak dan mencermati	Disiplin, perhatian, dan rasa ingin tahu
<i>Elaborasi</i> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang verbe <i>adorer, aimer bien, aimer, n'aimer pas</i> dan <i>détester</i> dengan vocabulaire baru tentang pelajaran 	Memperhatikan	

<p>yang ada di sekolah.</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan contoh cara mengungkapkan rasa suka maupun tidak suka melalui dialog sederhana yang berkaitan tentang kehidupan di sekolah. Guru membacakan teks dialog dan siswa menirukan apa yang diucapkan guru. 	<p>Menyimak dan memperhatikan</p> <p>Menirukan</p>	<p>Berfikir logis, aktif, kreatif, serta komunikatif</p> <p>Komunikatif dan rasa ingin tahu</p>
<p><i>Konfirmasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Guru bertanya kepada siswa tentang kejelasan materi. Apabila siswa sudah jelas: Guru membagi siswa dalam 4 kelompok, setiap kelompok terdiri atas 7 siswa. Guru membagikan permainan monopoli di setiap kelompok. Guru menjelaskan cara bermain monopoli yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. <ol style="list-style-type: none"> Setiap siswa mengocok dadu sebanyak 2 kali yang akan menentukan berapa petak yang harus dilalui menggunakan bidak sebagai perwakilan dari siswa. Siswa mengambil kartu warna sesuai dengan perolehan warna petak (misalnya jika siswa berhenti pada petak warna biru maka ia harus mengambil kartu warna biru juga). Siswa mengungkapkan rasa suka dan tidak suka tentang kehidupan di sekolah sesuai dengan petak dan kartu yang didapatnya. Begitu seterusnya sampai setiap siswa mendapat giliran 2 kali putaran sehingga setiap siswa dapat mengungkapkan rasa suka dan tidak suka dalam kehidupan di sekolah sesuai 	<p>Menjawab</p> <p>Berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing.</p> <p>Memperhatikan</p>	<p>Jujur, disiplin, dan teliti</p> <p>Kerja keras dan kerjasama</p>

dengan petak dan kartu yang didapatnya tadi.		
Kegiatan Penutup <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum jelas. • Merangkum kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung dengan melibatkan siswa. • Menutup pelajaran dengan mengucapkan salam. 	Menanyakan hal yang belum jelas Memperhatikan dan mencatat Menjawab salam	Aktif dan komunikatif

H. Sumber Pembelajaran

Himber, Céline, et al. (2006). *Le Mag 1*. Paris : Hachette.

I. Media : Media visual.

LCD Proyektor, laptop.

L. Alat Evaluasi : Membuat dialog sederhana secara berkelompok yang terdiri atas 3 orang tentang *les goûts*.

Yogyakarta, 08 Agustus 2015

Mengetahui
Guru Bahasa Prancis

Penyusun,
Mahasiswa

Dra. Tri Supartinah
NIP. 196502052007012010

Annisa Marsa Santi F
NIM. 11204244025

LAMPIRAN MATERI

- Julie : Salut !
- Karine : Salut !
- Julie : Comment tu t'appelles ?
- Karine : Je m'appelle Karine.
- Julie : Karine, tu aimes le lycée?
- Karine : Oui !
- Julie : Qu'est-ce que tu aimes au lycée ?
- Karine : J'adore le français, j'aime les maths, et.....
- Alice : Elle aime les maths, c'est bizarre ! Moi, je déteste les maths mais j'adore la technologie.
- Julie : Et moi, j'aime le français.
- Alice : Le français ? Au lycée?
- Julie : Oui, bien sûr.
- Alice : C'est super ! Alors, qu'est-ce que tu détestes ?
- Julie : Je déteste la cantine.
- Alice : Ah oui, moi aussi ! La cantine, quelle horreur !

BIRU

<div>les maths</div> <div>les sports</div>	<div>l'anglais</div> <div>le français</div>	<div>la géographie</div> <div>la technologie</div>	<div>le français</div> <div>l'indonésienne</div>
<div>les maths</div> <div>le dessin</div>	<div>l'indonésienne</div> <div>la chimie</div> <div>l'art</div>	<div>le javanais</div> <div>le français</div> <div>le dessin</div>	<div>le dessin</div> <div>la biologie</div>
<div>l'anglais</div> <div>la sociologie</div>	<div>la géographie</div> <div>l'art</div> <div>la chimie</div>	<div>la technologie</div> <div>la nationalité</div>	<div>la chimie</div> <div>l'art</div>

KUNING

[illegible]

MERAH

<div>les maths</div> <div>le dessin</div>	<div>le français</div> <div>les sports</div>	<div>l'indonésienne</div> <div>le français</div>	<div>l'anglais</div> <div>les maths</div>
<div>le javanais</div> <div>le dessin</div>	<div>la sociologie</div> <div>l'anglais</div> <div>le javanais</div>	<div>la géographie</div> <div>l'art</div> <div>la chimie</div>	<div>la chimie</div> <div>le dessin</div>
<div>la technologie</div> <div>la nationalité</div>	<div>la nationalité</div> <div>les maths</div> <div>le javanais</div>	<div>les sports</div> <div>le javanais</div>	<div>la sociologie</div> <div>la biologie</div>

PINK

<div><div>la chimie</div><div>les maths</div></div>	<div><div>le français</div><div>la géographie</div></div>	<div><div>la sociologie</div><div>la technologie</div></div>	<div><div>l'indonésienne</div><div>la nationalité</div></div>
<div><div>le javanais</div><div>la sociologie</div></div>	<div><div>l'indonésienne</div><div>l'anglais</div><div>le français</div></div>	<div><div>la biologie</div><div>la chimie</div><div>l'art</div></div>	<div><div>le javanais</div><div>la chimie</div></div>
<div><div>la géographie</div><div>l'art</div></div>	<div><div>les sports</div><div>la technologie</div><div>la biologie</div></div>	<div><div>la chimie</div><div>le javanais</div></div>	<div><div>les maths</div><div>la nationalité</div></div>

PUTIH

<div>le français</div> <div>les maths</div>	<div>La technologie</div> <div>Le dessin</div>	<div>Le ski</div> <div>L'art</div>	<div>Les sports</div> <div>L'histoire</div>
<div>La chemie</div> <div>Le javanais</div>	<div>La nationalité</div> <div>L'indonésie</div>	<div>La biologie</div> <div>La géographie</div>	<div>Le dessin</div> <div>L'art</div>
<div>La nationalité</div> <div>La chemie</div>	<div>Le français</div> <div>La biologie</div> <div>Le ski</div>	<div>Les sports</div> <div>L'anglais</div> <div>L'indonésie</div>	<div>L'anglais</div> <div>Le français</div> <div>L'indonésie</div>

Lampiran 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMA N 1 Sanden
Mata Pelajaran	: Bahasa Perancis
Kelas/Semester	: XI IPA 2 / I
Tema	: <i>Les goûts/La vie scolaire</i>
Alokasi Waktu	: 2x45 menit
Pertemuan	: Kedua
Keterampilan	: <i>Expression Orale</i> (Berbicara)

A. Standar Kompetensi :

Mengungkapkan informasi lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kesukaan dan ketidaksukaan.

B. Kompetensi Dasar :

Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat sesuai dengan konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.

C. Indikator

- Menyampaikan rasa suka dan tidak suka tentang kehidupan sekolah.
- Menyampaikan informasi sederhana tentang kehidupan sekolah.

D. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat melakukan dialog mengenai kesukaan dan ketidaksukaan yang berkaitan dengan kehidupan sekolah.

E. Materi Pelajaran

- Tema : *les goûts*
- Sub tema : *la vie scolaire*
- Uraian Materi :
Savoir-faire
 - *Parler de la préférence sur la vie scolaire.*
Vocabulaire
 - *Exprimer les goûts : adorer, aimer bien, aimer, n aimer pas, détester.*
 - *Les matières scolaires: Les maths, l'anglais, le français, la géographie, la technologie, la chimie, le dessin, l'art, la biologie, la sociologie, la nationalité, l'indonésien, le javanais, l'économie, la science, l'histoire, la religion, faire la gymnastique, jouer du football, jouer du volley-ball, jouer du basket-ball, jouer du badminton, courir, prendre du vélo.*

Grammaire

➤ *La conjugaison du verbe* :

Pronoms	Adorer	Aimer bien	Aimer	N'aimer pas	Detester
<i>Je/J'</i>	<i>adore</i>	<i>aime bien</i>	<i>aime</i>	<i>n'aime pas</i>	<i>Deteste</i>
<i>Tu</i>	<i>adores</i>	<i>aimes bien</i>	<i>aimes</i>	<i>n'aimes pas</i>	<i>Detestes</i>
<i>Il/Elle</i>	<i>adore</i>	<i>aime bien</i>	<i>aime</i>	<i>n'aime pas</i>	<i>Deteste</i>
<i>Nous</i>	<i>adorons</i>	<i>aimons bien</i>	<i>aimons</i>	<i>n'aimons pas</i>	<i>Detestons</i>
<i>Vous</i>	<i>adorez</i>	<i>aimez bien</i>	<i>aimez</i>	<i>n'aimez pas</i>	<i>Detestez</i>
<i>Ils/Elles</i>	<i>adorent</i>	<i>aiment bien</i>	<i>aiment</i>	<i>n'aiment</i>	<i>Detestent</i>

F. Metode Pembelajaran :

1. Tanya jawab
2. Diskusi
3. Permainan Monopoli

G. Langkah-Langkah Kegiatan

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Nilai karakter
Pendahuluan : <ul style="list-style-type: none"> • Masuk dan memberi salam. • Mengecek kehadiran siswa. • Melakukan apersepsi dengan menanyakan tentang materi yang sudah dipelajari minggu lalu. • Menginformasikan materi pelajaran hari ini. 	Menjawab sapaan guru Menyebutkan jika ada siswa yang tidak masuk Menyebutkan materi minggu lalu Memperhatikan	
Kegiatan inti : <i>Eksplorasi</i> <ul style="list-style-type: none"> • Menayangkan media berupa power point untuk menarik perhatian siswa. • Guru meminta siswa mengamati materi pelajaran yang ditayangkan di slide. 	Menyimak dan mencermati	Disiplin, perhatian, dan rasa ingin tahu
<i>Elaborasi</i> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang verbe <i>adorer</i>, <i>aimer bien</i>, <i>aimer</i>, <i>n'aimer pas</i> dan <i>détester</i> dengan vocabulaire baru tentang pelajaran yang ada di 	Memperhatikan	Berfikir logis, aktif, kreatif, serta

<p>sekolah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan contoh cara mengungkapkan rasa suka maupun tidak suka melalui dialog sederhana yang berkaitan tentang kehidupan di sekolah. • Guru membacakan teks dialog dan siswa menirukan apa yang diucapkan guru. 	<p>Menyimak dan memperhatikan</p> <p>Menirukan</p>	<p>komunikatif</p> <p>Komunikatif dan rasa ingin tahu</p>
<p><i>Konfirmasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya kepada siswa tentang kejelasan materi. Apabila siswa sudah jelas: • Guru membagi siswa dalam 4 kelompok, setiap kelompok terdiri atas 7 siswa. • Guru membagikan permainan monopoli di setiap kelompok. • Guru menjelaskan cara bermain monopoli yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap siswa mengocok dadu sebanyak 2 kali yang akan menentukan berapa petak yang harus dilalui menggunakan bidak sebagai perwakilan dari siswa. 2. Siswa mengambil kartu warna sesuai dengan perolehan warna petak (misalnya jika siswa berhenti pada petak warna biru maka ia harus mengambil kartu warna biru juga). 3. Siswa mengungkapkan rasa suka dan tidak suka tentang kehidupan di sekolah sesuai dengan petak dan kartu yang didapatnya. 4. Begitu seterusnya sampai setiap siswa mendapat giliran 2 kali putaran sehingga setiap siswa dapat mengungkapkan rasa suka dan tidak suka dalam kehidupan di sekolah sesuai dengan petak dan kartu yang didapatnya tadi. 	<p>Menjawab</p> <p>Berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing.</p> <p>Memperhatikan</p>	<p>Jujur, disiplin, dan teliti</p> <p>Kerja keras dan kerjasama</p>

<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum jelas. • Merangkum kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung dengan melibatkan siswa. • Menutup pelajaran dengan mengucapkan salam. 	<p>Menanyakan hal yang belum jelas</p> <p>Memperhatikan dan mencatat</p> <p>Menjawab salam</p>	<p>Aktif dan komunikatif</p>
--	--	------------------------------

H. Sumber Pembelajaran

Himber, Céline, et al. (2006). *Le Mag 1*. Paris : Hachette.

I. Media : Media visual.

LCD Proyektor, laptop.

L. Alat Evaluasi : Membuat dialog sederhana secara berkelompok yang terdiri atas 3 orang tentang *les goûts*.

Yogyakarta, 08 Agustus 2015

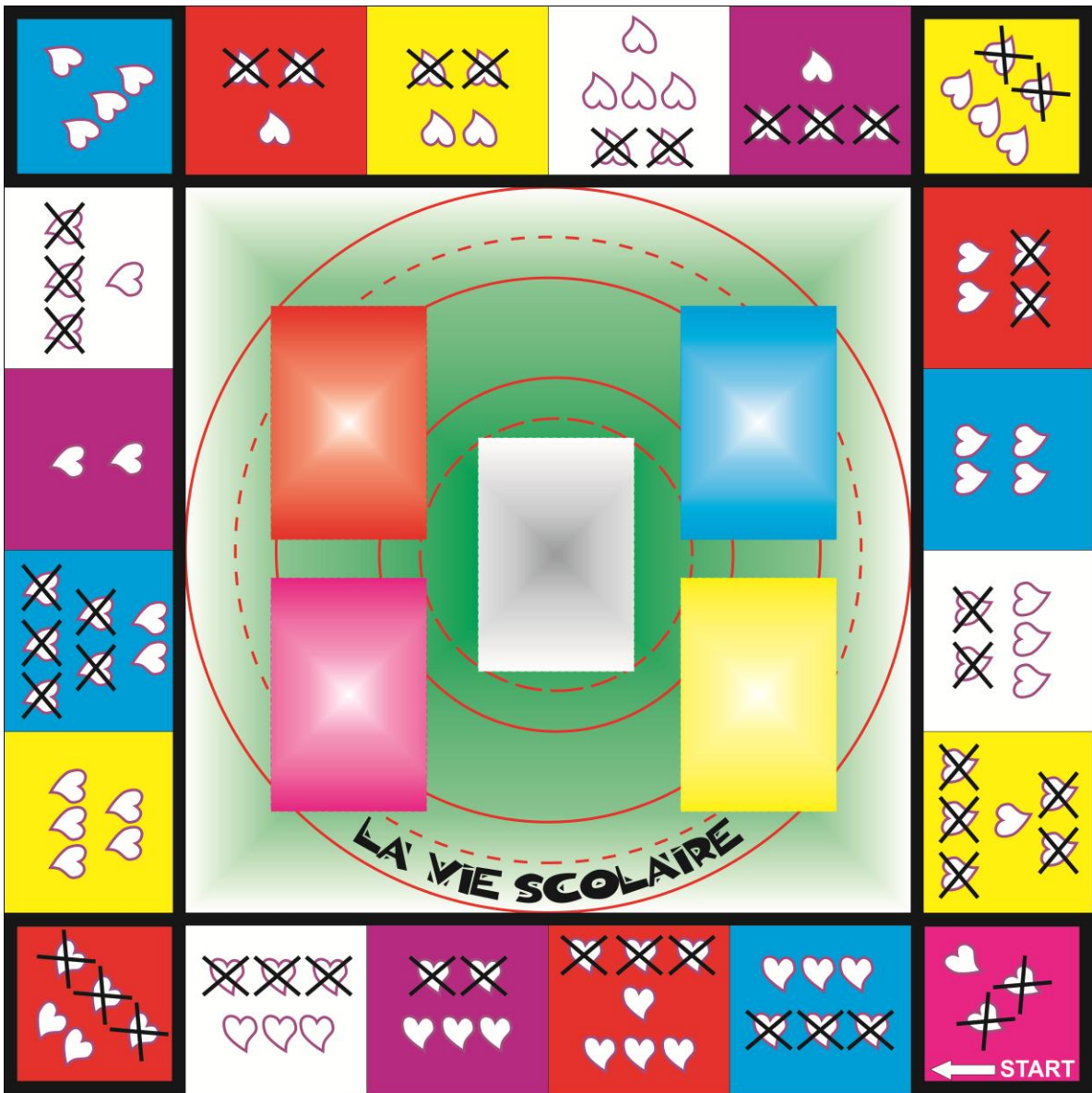
Mengetahui
Guru Bahasa Prancis

Penyusun,
Mahasiswa

Dra. Tri Supartinah
NIP. 196502052007012010

Annisa Marsa Santi F
NIM. 11204244025

LAMPIRAN MONOPOLI DAN KARTU MONOPOLI



LAMPIRAN DAFTAR KARTU WARNA MATA PELAJARAN

Kartu Warna Biru	Kartu Warna Kuning	Kartu Warna Merah	Kartu Warna Pink	Kartu Warna Putih
les maths les sports	l'art le javanais	les maths le dessin	la chimie les maths	le français les maths
l'anglais le français	l'indonésienne la chimie	le français les sports	le français la géographie	la technologie le dessin
la géographie la technologie	la nationalité la sociologie	l'indonésienne le français	la sociologie la technologie	le ski l'art
le français l'indonésienne	la technologie les sports	l'anglais les maths	l'indonésienne la nationalité	les sports l'histoire
les maths le dessin	l'anglais la sociologie	le javanais le dessin	le javanais la sociologie	la chimie le javanais
l'indonésienne la chimie l'art	le français l'art la biologie	la sociologie l'anglais le javanais	l'indonésienne l'anglais le français	la nationalité l'indonésienne
le javanais le français le dessin	les maths le dessin le français	la géographie l'art la chimie	la biologie la chimie l'art	la biologie la géographie
le dessin la biologie	les sports l'anglais	la chimie le dessin	le javanais la chimie	le dessin l'art
l'anglais la biologie	l'indonésienne la géographie	la technologie la nationalité	la géographie l'art	la nationalité la chimie
la géographie l'art la chimie	la nationalité les maths l'art	la nationalité les maths le javanais	les sports la technologie la biologie	le français la biologie le ski
la technologie la nationalité	le français le dessin	les sports le javanais	la chimie le javanais	les sports l'anglais l'indonésienne
la chimie l'art	l'anglais l'art	la sociologie la biologie	les maths la nationalité	l'anglais le français l'indonésienne

Lampiran 9**Angket Refleksi Tindakan Siklus I Untuk Peserta Didik**

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dan berilah penjelasan yang singkat!

1. Bagaimana pendapat saudara mengenai penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran bahasa Prancis?

Jawab:.....
.....

2. Setelah penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran bahasa Prancis, bagaimana minat dan motivasi anda terhadap mata pelajaran bahasa Prancis?

Jawab:.....
.....

3. Apakah saudara termotivasi untuk lebih aktif berbicara bahasa Prancis setelah pembelajaran menggunakan media permainan monopoli?

Jawab:.....
.....

4. Apakah penerapan media permainan monopoli efektif dalam pembelajaran bahasa Prancis? Berikan alasannya!

Jawab:.....
.....

5. Hambatan apakah yang saudara alami dalam ketrampilan berbicara bahasa Prancis menggunakan media permainan monopoli?

Jawab:.....
.....

*Lampiran 10***Hasil Angket Refleksi Tindakan Siklus I Untuk Peserta Didik**

No.	Peserta Didik	Pertanyaan				
		1. Bagaimana pendapat saudara mengenai penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran bahasa Prancis?	2. Setelah penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran bahasa Prancis, bagaimana minat dan motivasi anda terhadap mata pelajaran bahasa Prancis?	3. Apakah saudara termotivasi untuk lebih aktif berbicara bahasa Prancis setelah pembelajaran menggunakan media permainan monopoli?	4. Apakah penerapan media permainan monopoli efektif dalam pembelajaran bahasa Prancis? Berikan alasannya!	5. Hambatan apakah yang saudara alami dalam ketrampilan berbicara bahasa Prancis menggunakan media permainan monopoli?
1.	S1	Menyenangkan dan bagus	Minat dan cukup berpengaruh dalam pembelajaran	Iya	Iya karena siswa lebih aktif dalam pembelajaran	Pengucapan dan tulisannya
2.	S2	Sangat kreatif	Lumayan minat dan tidak membuat bosan	Lumayan termotivasi	Iya karena menyenangkan	Berbicara
3.	S3	Bagus	Lumayan	Iya	Iya karena bisa	Mengocok dadunya

			meningkat motivasinya		belajar sambil bermain	
4.	S4	Inovatif	Lebih termotivasi	Iya	Efektif karena tidak membuat bosan	Pengucapan
5.	S5	Sangat menyenangkan	Lumayan minat	Iya	Efektif karena mudah diterima dan menyenangkan	Cara membaca
6.	S6	Seru, membantu belajar dengan lebih mudah	Minatnya meningkat	Termotivasi untuk belajar lebih semangat	Efektif, materinya jadi tersampaikan	Tidak ada
7.	S7	Suka	Motivasinya meningkat	Iya	Iya efektif memudahkan belajar	Tidak ada
8.	S8	Kreatif	Sedikit meningkat	Lumayan termotivasi	Iya jadi lebih mudah menghafal	Kurang bisa dalam pengucapan
9.	S9	Mengasyikkan dan seru	Menambah semangat dalam mempelajari bahasa Prancis	Iya	Efektif karena jika belajar dengan senang maka akan mudah mempelajarinya	Dalam pengucapan kata-katanya
10.	S10	Sangat membantu pelajaran terutama cara membacanya	Mengasikkan	Iya	Iya karena dapat meningkatkan cara membaca	Bingung
11.	S11	Seru, menarik, dan mudah dipahami	Ingin lebih mengerti tentang pelajaran bahasa Prancis	Iya	Iya karena lebih mudah dipahami	Ada yang benar pengucapan bahasa Prancisnya
12.	S12	Suka	Berminat	Lumayan termotivasi	Iya karena dapat bermain sambil belajar	Cara membacanya masih kesulitan

13.	S13	Bagus	Lumayan minat	Termotivasi	Iya karena sambil bermain kita juga belajar	Sukar dalam pengucapan
14.	S14	Menyenangkan dan asyik	Lumayan minat	Termotivasi	Efektif karena suasana pembelajarannya menyenangkan	Berbicara
15.	S15	Bagus	Ingin lebih tahu tentang bahasa Prancis	Termotivasi	Iya karena bisa belajar sambil bermain	Berbicara
16.	S16	Membantu menghafal	Minat jadi bertambah	Cukup termotivasi	Efektif karena lebih cepat dalam menghafal	Cara membaca
17.	S17	Suka	Lumayan minat	Iya	Efektif dan mudah	Tidak ada
18.	S18	Suka	Lumayan	Iya	Iya jadi lebih mudah belajar bahasa Prancis	Tidak ada
19.	S19	Seru dan mengasikkan	Lumayan	Iya	Efektif karena bermain sambil belajar jadi lebih mengasikkan dan mudah	Cara membaca
20.	S20	Bagus jadi lebih semangat dan tidak merasa bosan	Sedikti meningkat	Cukup termotivasi	Efektif karena menyenangkan dalam belajar	Pengucapan
21.	S21	Asyik dan seru	Lumayan minat	Sedikit termotivasi	Efektif karena menyenangkan	Cara berbicara
22.	S22	Inovatif	Lumayan	Iya	Efektif karena	Berbicara

					memudahkan belajar	
23.	S23	Asyik dan seru	Lumayan	Lumayan termotivasi	Lumayan karena menyenangkan dan mudah diterima	Cara bermainnya
24.	S24	Seru	Meningkat	Termotivasi	Iya karena bisa belajar cara mengcapkan	Pengucapannya masih sulit
25.	S25	Menarik dan tidak membosankan	Ingin lebih belajar Prancis	Iya	Iya karena lebih mudah untuk dimengerti dalam belajar	Dalam pengucapannya belum benar dan kadang masih bingung
26.	S26	Mengasyikkan	Meningkat	Lumayan termotivasi	Iya karena bisa bermain dan belajar	Cara pengucapan
27.	S27	Saya suka karena bisa bermain sambil belajar	Bisa menambah rasa suka dan jadi senang belajar bahasa Prancis	Iya	Iya karena belajarnya jadi lebih semangat	Cara bacanya
28.	S28	Suka	Lumayan minat	Iya	Efektif dan lebih mudah	Tidak ada

Lampiran 11

Hasil Wawancara Pasca Tindakan Siklus I dengan Guru

Peneliti : “Bonjour mme.

Madame Tri : “Bonjour mbak Annisa. Bagaimana siklus pertamanya kemarin?”

Peneliti :”Lumayan madame, peserta didik cukup antusias belajar menggunakan permainan monopoli. Nilai *post-test* pertama juga meningkat dibandingkan dengan *pre-test*”.

Madame Tri :”Ada kesulitan atau tidak?”

Peneliti :”Sejauh ini belum ada kesulitan madame karena materi les goûts sudah pernah disinggung sedikit sama madame jadi tidak terlalu sulit. Sebagian besar kesulitannya masih pada konjugasi madame”.

Madame Tri :”Kalau begitu siklus keduanya diberi dialog dengan subyek yang lebih bervariasi. Kalau kemarin kan baru *il, elle* sama *je*. Besok diberi *nous, vous*, dan *tu*.

Peneliti :” Baik madame. Lalu pertemuan selanjutnya sudah beda materi madame?

Madame Tri :”Iya mbak. Materinya *l’emploi du temps*. Kan masih menyangkut *la vie scolaire*”.

Peneliti :”Berarti ditambah *l’heure* sama *les jours* madame?

Madame Tri :”Iya”.

Peneliti :”Kalau saya beri teks deskripsi mengenai *l’emploi du temps* sama dialog bagaimana madame? Biar mereka bisa membedakan

cara mengungkapkan jadwal mata pelajarannya sendiri sama membedakan jadwal mata pelajaran antara satu peserta didik dengan peserta didik lain”.

Madame Tri :”Iya malah lebih bagus tapi dibuat kalimat yang sederhana”.

Peneliti :”Baik madame. Besok saya konsultasi lagi. Makasih yaa madame”.

Peneliti :”Iya sama-sama mbak”.

Lampiran 12

KISI-KISI SOAL POST-TEST 1

No.	Perintah	Materi
1.	Siswa diminta melakukan dialog bersama teman kelompoknya sesuai dengan situasi yang telah ditentukan.	<i>Parler des goûts (Le Mag page 20-21)</i>

SOAL POST-TEST 1

No.	Kegiatan Peserta Didik	Materi
1.	Peserta didik dibagi secara kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 3 peserta didik.	<p>Kotak 1:</p> <div> <div>ADORER</div> <div>AIMER BIEN</div> <div>AIMER</div> </div> <p>Kotak 2:</p> <div> <div>N'AIMER PAS</div> <div>DETÉSTER</div> </div>
2.	<p>Setiap kelompok mengambil kertas undian pada kotak yang telah disediakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> Kotak 1 berisi kata kerja <i>adorer</i>, <i>aimer bien</i> dan <i>aimer</i> untuk menyatakan rasa suka yang dirasakan oleh setiap anggota kelompok. Kotak 2 berisi kata kerja <i>n'aimer pas</i> dan <i>detéster</i> untuk menyatakan rasa tidak suka yang dirasakan oleh setiap anggota kelompok. Kotak 3 yang berisi kata kerja <i>adorer</i>, 	<p>Kotak 3:</p> <div> <div>ADORER</div> <div>AIMER BIEN</div> <div>AIMER</div> </div> <div> <div>N'AIMER PAS</div> <div>DETÉSTER</div> </div> <p>Kotak 4:</p> <div> <div>LES MATHS</div> <div>L'ANGLAIS</div> <div>LE FRANÇAIS</div> </div> <div> <div>LA GÉOGRAPHIE</div> <div>LA TECHNOLOGIE</div> <div>LA CHIMIE</div> </div> <div> <div>LE DESSIN</div> <div>L'ART</div> <div>LA BIOLOGIE</div> </div> <div> <div>LA SOCIOLOGIE</div> <div>LA NATIONALITÉ</div> <div>L'INDONÉSIE</div> </div> <div> <div>LE JAVANAIS</div> <div>L'ÉCONOMIE</div> <div>LA SCIENCE</div> </div>

	<p><i>aimer bien, aimer, n'aimer pas</i> dan <i>detéster</i> untuk menyatakan rasa suka ataupun tidak suka tentang mata pelajaran yang dirasakan oleh semua anggota kelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> • kotak 4 yang berisi nama-nama pelajaran. 	<div>L'HISTOIRE</div> <div>LA RELIGION</div> <div>COURIR</div> <div>FAIRE LA GYMNASIQUE</div> <div>JOUER DU FOOTBALL</div> <div>JOUER DU VOLLEY BALL</div> <div>JOUER DU BASKET-BALL</div> <div>JOUER DU BADMINTON</div> <div>PRENDRE DU VÉLO</div>
3.	Setiap peserta didik mengambil kertas undian pada kotak 1, kotak 2, kotak 3 dan kotak 4.	
4.	Peserta didik melakukan diskusi singkat untuk membuat dialog sederhana menggunakan kata kerja dan nama-nama pelajaran yang telah diambil sebelumnya.	

*Lampiran 13***RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah	: SMA N 1 Sanden
Mata Pelajaran	: Bahasa Perancis
Kelas/Semester	: XI / II
Tema	: <i>L'emploi du temps</i>
Alokasi Waktu	: 2x45 menit
Pertemuan	: Ketiga
Keterampilan	: <i>Expression Orale</i> (Berbicara)

A. Standar Kompetensi :

Mengungkapkan secara lisan dalam bentuk paparan atau teks sederhana tentang *l'emploi du temps*.

B. Kompetensi Dasar :

Menyampaikan informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam dialog sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.

C. Indikator

Melakukan percakapan sederhana tentang jadwal mata pelajaran (*l'emploi du temps*).

D. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat menyampaikan jadwal pelajaran secara lisan dalam bentuk percakapan sederhana sesuai dengan konteks.

E. Materi Pelajaran

- Tema : *la vie scolaire*
- Sub tema : *l'emploi du temps*
- Uraian materi :
 1. *Savoir-faire*
Parler de la préférence sur l'emploi du temps
 2. *Grammaire* :
S + verbe apprendre
S+verbe se reposer

<i>Pronoms</i>	<i>Apprendre</i>	<i>Se Reposer</i>
<i>Je/J'</i>	<i>apprends</i>	<i>me repose</i>
<i>Tu</i>	<i>apprends</i>	<i>te reposes</i>
<i>Il/Elle</i>	<i>apprend</i>	<i>se repose</i>

<i>Nous</i>	<i>apprenons</i>	<i>nous reposons</i>
<i>Vous</i>	<i>apprenez</i>	<i>vous reposez</i>
<i>Ils/Elles</i>	<i>apprennent</i>	<i>se reposent</i>

3. Vocabulaire :

- *Les matières scolaires : les maths, l'anglais, le français, la géographie, la technologie, la chimie, la musique, le dessin, l'art, la biologie, la sociologie, la nationalité, l'indonésien, le javanais, l'économie, la science, l'histoire, la religion, faire la gymnastique, jouer du football, jouer du volley-ball, jouer du basket-ball, jouer du badminton, courir, prendre du vélo.*
- *L'heure :*
 - 07h00 : sept heures.*
 - 07h45 : huit heures moins le quart.*
 - 08h30 : huit heures et demie.*
 - 09h15 : neuf heures et quart.*
 - 09h30 : neuf heures et demie.*
 - 10h15 : dix heures et quart.*
 - 11h00 : onze heures*
 - 12h00 : douze heures/midi*

4. Bertanya dan menjawab *L'heure*

-Bertanya:

- a. Quelle heure est-il?*
- b. Il est (c'est) quelle heure?*
- c. Vous avez l'heure?*
- d. À quelle heure?*

-Menjawab:

- a. Il est*
- b. C'est*

- Pembagian Waktu

a. Le matin

contoh: huit heures (du matin)

b. L'après-midi

<p>Kegiatan inti : <i>Eksplorasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan teks deskripsi tentang jadwal mata pelajaran. • Guru meminta siswa mengamati teks deskripsi yang telah diberikan. • Guru membacakan teks dan meminta siswa untuk menirukan apa yang diucapkan guru. 	<p>Memperhatikan guru</p> <p>Menirukan</p>	<p>Disiplin, rajin, serta rasa ingin tahu.</p>
<p><i>Elaborasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi mengenai hari, jam dan juga verba yang digunakan untuk membuat jadwal mata pelajaran. • Guru memberikan contoh cara untuk membuat jadwal mata pelajaran dalam sebuah dialog. 	<p>Menyimak</p> <p>Memperhatikan</p>	<p>Berfikir logis dan komunikatif</p>
<p><i>Konfirmasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya kepada siswa tentang kejelasan materi. Apabila siswa sudah jelas: • Guru membagi siswa dalam 4 kelompok, setiap kelompok terdiri atas 7 siswa. • Guru membagikan permainan monopoli di setiap kelompok. • Guru menjelaskan cara bermain monopoli yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap siswa mengocok dadu sebanyak 2 kali yang akan menentukan berapa petak yang harus dilalui menggunakan bidak sebagai perwakilan dari siswa. 2. Siswa mengambil kartu warna sesuai dengan perolehan warna petak (misalnya jika siswa berhenti pada petak warna biru maka ia harus mengambil kartu warna biru juga). 3. Siswa menyebutkan jadwal mata pelajaran sesuai dengan 	<p>Menjawab</p> <p>Berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing.</p> <p>Memperhatikan</p>	<p>Jujur, disiplin, dan teliti.</p> <p>Kerja keras dan kerjasama</p>

<p>petak dan kartu yang didapatnya.</p> <p>4. Begitu seterusnya sampai setiap siswa mendapat giliran 5 kali putaran sehingga setiap siswa dapat membuat jadwal mata pelajaran sesuai dengan petak dan kartu yang didapatnya tadi.</p>		
<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum jelas. • Merangkum kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung dengan melibatkan siswa. • Menutup pelajaran dengan mengucapkan salam. 	<p>Menanyakan hal yang belum jelas.</p> <p>Memperhatikan dan mencatat</p> <p>Menjawab salam.</p>	<p>Aktif dan komunikatif</p>

H. Sumber Pembelajaran

Himber, Céline, et al. (2006). *Le Mag 1*. Paris : Hachette.

I. Media : Media visual.

LCD Proyektor, laptop.

J. Alat Evaluasi : Membuat dialog sederhana secara berkelompok yang beranggotakan tiga orang tentang *l'emploi du temps*.

Yogyakarta, 25 Agustus 2015

Mengetahui
Guru Bahasa Prancis

Penyusun,
Mahasiswa

Dra. Tri Supartinah
NIP. 196502052007012010

Annisa Marsa Santi F
NIM. 11204244025

LAMPIRAN MATERI

- Émelie et Maïa : Bonjour Thomas!
- Thomas : Bonjour à tous!
- Émelie : Vous aimez le lycée?
- Maïa et Thomas : Oui, bien sûr! Nous aimons le lycée!
- Maïa : J'aime les maths.
J'apprends les maths à 07h00.
- Thomas : Au quel jour?
- Maïa : Au lundi. Et toi Émelie, au quel jour
tu apprends les maths?
- Émelie : J'apprends les maths au mercredi.
- Thomas : À quelle heure?
- Émelie : À 8h30. Et toi Thomas, Qu'est ce-que
tu apprends à 8h30?
- Thomas : À 08h30, j'apprends le français.
- Maïa : Mais, j'apprends le français au vendredi de 09h15
jusqu'à 10h45.

MERAH

<div><div>Lundi</div><div>07h00-07h45</div><div>08h30</div></div>	<div><div>Mardi</div><div>09h30</div><div>10h15-11h00</div></div>	<div><div>Mercredi</div><div>07h00</div><div>07h45-08h30</div></div>	<div><div>Jeudi</div><div>09h30-10h15</div><div>11h00</div></div>
<div><div>Vendredi</div><div>09h30</div><div>10h15-11h00</div></div>	<div><div>Jeudi</div><div>07h00-07h45</div><div>08h30</div></div>	<div><div>Samedi</div><div>09h30-10h15</div><div>11h00</div></div>	<div><div>Vendredi</div><div>07h00</div><div>07h45-08h30</div></div>
<div><div>Lundi</div><div>07h00</div><div>07h45-08h30</div></div>	<div><div>Mardi</div><div>09h30-10h15</div><div>11h00</div></div>	<div><div>Mercredi</div><div>07h00-07h45</div><div>08h30</div></div>	<div><div>Samedi</div><div>09h30</div><div>10h15-11h00</div></div>

KUNING

<div><div>Lundi</div><div>07h00-07h45</div><div>08h30</div></div>	<div><div>Mardi</div><div>09h30</div><div>10h15-11h00</div></div>	<div><div>Mercredi</div><div>09h30-10h15</div><div>11h00</div></div>	<div><div>Jeudi</div><div>07h00-07h45</div><div>08h30</div></div>
<div><div>Vendredi</div><div>09h30</div><div>10h15-11h00</div></div>	<div><div>Jeudi</div><div>07h00-07h45</div><div>08h30</div></div>	<div><div>Samedi</div><div>09h30-10h15</div><div>11h00</div></div>	<div><div>Vendredi</div><div>07h00</div><div>07h45-08h30</div></div>
<div><div>Lundi</div><div>07h00</div><div>07h45-08h30</div></div>	<div><div>Mardi</div><div>09h30-10h15</div><div>11h00</div></div>	<div><div>Mercredi</div><div>07h00-07h45</div><div>08h30</div></div>	<div><div>Samedi</div><div>09h30</div><div>10h15-11h00</div></div>

PUTIH

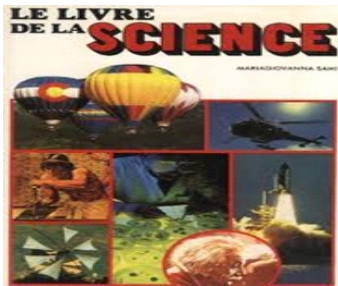
<div><div>Lundi</div><div>07h00-07h45</div><div>08h30</div></div>	<div><div>Mardi</div><div>09h30</div><div>10h15-11h00</div></div>	<div><div>Mercredi</div><div>09h30-10h15</div><div>11h00</div></div>	<div><div>Jeudi</div><div>07h00-07h45</div><div>08h30</div></div>
<div><div>Vendredi</div><div>09h30</div><div>10h15-11h00</div></div>	<div><div>Jeudi</div><div>07h00-07h45</div><div>08h30</div></div>	<div><div>Samedi</div><div>09h30-10h15</div><div>11h00</div></div>	<div><div>Vendredi</div><div>07h00</div><div>07h45-08h30</div></div>
<div><div>Lundi</div><div>07h00</div><div>07h45-08h30</div></div>	<div><div>Mardi</div><div>09h30-10h15</div><div>11h00</div></div>	<div><div>Mercredi</div><div>07h00-07h45</div><div>08h30</div></div>	<div><div>Samedi</div><div>09h30</div><div>10h15-11h00</div></div>

BIRU



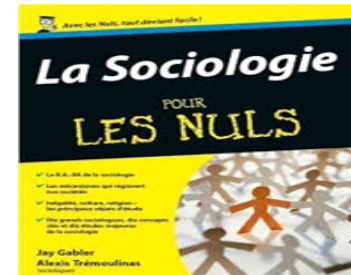
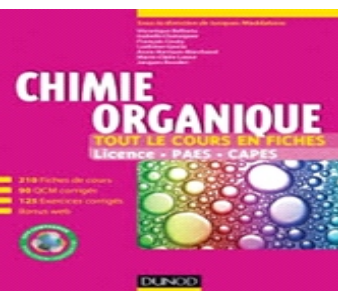
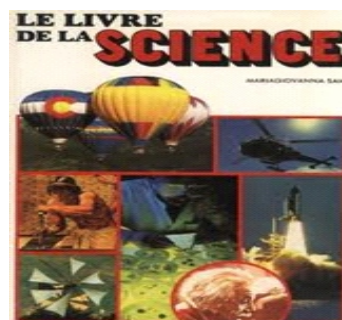
LE
DIMANCHE
EST LIBRE

PINK



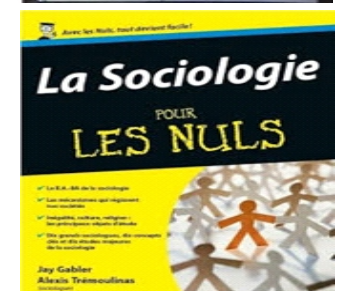
Revivification
des
Sciences de La Religion

کتاب
الانسان والحیة
موسمات احیاء علوم الدین
للایام الغزالی



Revivification
des
Sciences de La Religion

کتاب
الانسان والحیة
موسمات احیاء علوم الدین
للایام الغزالی



LA
DIMANCHE
EST LIBRE

Lampiran 14

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMA N 1 Sanden
Mata Pelajaran	: Bahasa Perancis
Kelas/Semester	: XI / II
Tema	: <i>L'emploi du temps</i>
Alokasi Waktu	: 2x45 menit
Pertemuan	: Keempat
Keterampilan	: <i>Expression Orale</i> (Berbicara)

A. Standar Kompetensi :

Mengungkapkan secara lisan dalam bentuk paparan atau teks sederhana tentang *l'emploi du temps*.

B. Kompetensi Dasar :

Menyampaikan informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam dialog sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.

C. Indikator

Melakukan percakapan sederhana tentang jadwal mata pelajaran (*l'emploi du temps*).

D. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat menyampaikan jadwal pelajaran secara lisan dalam bentuk percakapan sederhana sesuai dengan konteks.

E. Materi Pelajaran

- Tema : *la vie scolaire*
- Sub tema : *l'emploi du temps*
- Uraian materi :
 1. *Savoir-faire*
Parler de la préférence sur l'emploi du temps
 2. *Grammaire* :
S + verbe apprendre
S+verbe se reposer

<i>Pronoms</i>	<i>Apprendre</i>	<i>Se Reposer</i>
<i>Je/J'</i>	<i>apprends</i>	<i>me repose</i>
<i>Tu</i>	<i>apprends</i>	<i>te reposes</i>
<i>Il/Elle</i>	<i>apprend</i>	<i>se repose</i>

<i>Nous</i>	<i>apprenons</i>	<i>nous reposons</i>
<i>Vous</i>	<i>apprenez</i>	<i>vous reposez</i>
<i>Ils/Elles</i>	<i>apprennent</i>	<i>se reposent</i>

3. *Vocabulaire :*

- *Les matières scolaires : les maths, l'anglais, le français, la géographie, la technologie, la chimie, la musique, le dessin, l'art, la biologie, la sociologie, la nationalité, l'indonésien, le javanais, l'économie, la science, l'histoire, la religion, faire la gymnastique, jouer du football, jouer du volley-ball, jouer du basket-ball, jouer du badminton, courir, prendre du vélo.*
- *L'heure :*
 - 07h00 : sept heures.*
 - 07h45 : huit heures moins le quart.*
 - 08h30 : huit heures et demie.*
 - 09h15 : neuf heures et quart.*
 - 09h30 : neuf heures et demie.*
 - 10h15 : dix heures et quart.*
 - 11h00 : onze heures*
 - 12h00 : douze heures/midi*

4. Bertanya dan menjawab *L'heure*

-Bertanya:

- a. Quelle heure est-il?*
- b. Il est (c'est) quelle heure?*
- c. Vous avez l'heure?*
- d. À quelle heure?*

-Menjawab:

- a. Il est*
- b. C'est*

- Pembagian Waktu

a. Le matin

contoh: *huit heures (du matin)*

b. L'après-midi

<p>Kegiatan inti : <i>Eksplorasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan teks deskripsi tentang jadwal mata pelajaran. • Guru meminta siswa mengamati teks deskripsi yang telah diberikan. • Guru membacakan teks dan meminta siswa untuk menirukan apa yang diucapkan guru. 	<p>Memperhatikan guru</p> <p>Menirukan</p>	<p>Disiplin, rajin, serta rasa ingin tahu.</p>
<p><i>Elaborasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi mengenai hari, jam dan juga verba yang digunakan untuk membuat jadwal mata pelajaran. • Guru memberikan contoh cara untuk membuat jadwal mata pelajaran dalam sebuah dialog. 	<p>Menyimak</p> <p>Memperhatikan</p>	<p>Berfikir logis dan komunikatif</p>
<p><i>Konfirmasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya kepada siswa tentang kejelasan materi. Apabila siswa sudah jelas: • Guru membagi siswa dalam 4 kelompok, setiap kelompok terdiri atas 7 siswa. • Guru membagikan permainan monopoli di setiap kelompok. • Guru menjelaskan cara bermain monopoli yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap siswa mengocok dadu sebanyak 2 kali yang akan menentukan berapa petak yang harus dilalui menggunakan bidak sebagai perwakilan dari siswa. 2. Siswa mengambil kartu warna sesuai dengan perolehan warna petak (misalnya jika siswa berhenti pada petak warna biru maka ia harus mengambil kartu warna biru juga). 3. Siswa menyebutkan jadwal mata pelajaran sesuai dengan petak dan kartu yang didapatnya. 4. Begitu seterusnya sampai setiap siswa mendapat giliran 5 kali putaran sehingga setiap siswa dapat membuat jadwal mata pelajaran 	<p>Menjawab</p> <p>Berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing.</p> <p>Memperhatikan</p>	<p>Jujur, disiplin, dan teliti.</p> <p>Kerja keras dan kerjasama</p>

sesuai dengan petak dan kartu yang didapatnya tadi.		
Kegiatan Penutup <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum jelas. • Merangkum kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung dengan melibatkan siswa. • Menutup pelajaran dengan mengucapkan salam. 	Menanyakan hal yang belum jelas. Memperhatikan dan mencatat Menjawab salam.	Aktif dan komunikatif

H. Sumber Pembelajaran

Himber, Céline, et al. (2006). *Le Mag 1*. Paris : Hachette.

I. Media : Media visual.

LCD Proyektor, laptop.

J. Alat Evaluasi : Membuat dialog sederhana secara berkelompok yang beranggotakan tiga orang tentang *l'emploi du temps*.

Yogyakarta, 25 Agustus 2015

Mengetahui
Guru Bahasa Prancis

Penyusun,
Mahasiswa

Dra. Tri Supartinah
NIP. 196502052007012010

Annisa Marsa Santi F
NIM. 11204244025

LAMPIRAN MONOPOLI DAN KARTU



Lampiran 15**Angket Refleksi Tindakan Siklus II Untuk Peserta Didik**

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dan berilah penjelasan yang singkat!

1. Apakah minat dan motivasi saudara meningkat setelah penerapan media permainan monopoli diterapkan dalam pembelajaran bahasa Prancis?

Jawab:.....

2. Sejauh mana saudara menguasai materi yang tercantum melalui media permainan monopoli?

Jawab:.....

3. Berikan pendapat saudara tentang penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran bahasa Prancis?

Jawab:.....

4. Adakah kesulitan yang saudara alami ketika media permainan monopoli digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis?

Jawab:.....

5. Berikan kritik dan saran saudara pada pembelajaran ketrampilan berbicara bahasa Prancis!

Jawab:.....

*Lampiran 16***Hasil Refleksi Tindakan Siklus II Untuk Peserta Didik**

No	Peserta Didik	Pertanyaan				
		1. Apakah minat dan motivasi saudara meningkat setelah penerapan media permainan monopoli diterapkan dalam pembelajaran bahasa Prancis?	2. Sejauh mana saudara menguasai materi yang tercantum melalui media permainan monopoli?	3. Berikan pendapat saudara tentang penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran bahasa Prancis?	4. Adakah kesulitan yang saudara alami ketika media permainan monopoli digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis?	5. Berikan kritik dan saran saudara pada pembelajaran ketrampilan berbicara bahasa Prancis!
1	S1	Iya	Sangat menguasai	Membantu belajar bahasa Prancis	Tidak ada	Menggunakan media yang kreatif
2	S2	Iya	Memahami	Lebih mengerti pengucapan bahasa Prancis	Tidak	Bermain game dalam keterampilan berbicara karena susah

3	S3	Meningkat	Memahami	Memudahkan berbicara dan memahami materi	Tidak ada	Belajar lagu-lagu Prancis untuk berlatih pengucapan
4	S4	Meningkat	Cukup memahami	Seru jadi tidak cepat bosan	Tidak	Nonton film berbahasa Prancis
5	S5	Meningkat	Mengerti	Membantu cara membaca	Tidak	Menggunakan cara belajar yang menyenangkan
6	S6	Iya, meningkat	Memahami	Membantu cara berbicara	Tidak	Bermain tebak benda dalam bahasa Prancis
7	S7	Meningkat	Memahami	Seru, menarik, dan mudah dipahami	Tidak	Bermain game
8	S8	Iya	Sangat memahami	Inovatif	Tidak ada	Mengadakan kuis
9	S9	Iya	Sangat menguasai	Tidak membosankan	Tidak ada	Menggunakan cara belajar yang seru
10	S10	Iya	Sangat memahami	Kreatif	Tidak ada	Bermain kosa kata bahasa Prancis
11	S11	Iya	Sangat memahami	Mudah mengingat	Tidak	Diadakan kuis

				kosa kata baru		
12	S12	Iya, meningkat	Sangat menguasai	Bisa bermain sambil belajar	Tidak	Bermain kata rantai bahasa Prancis yang mudah
13	S13	Iya, meningkat	Memahami	Belajar sambil bermain	Tidak	Belajar dengan game
14	S14	Meningkat	Memahami	Memudahkan berbicara	Tidak	Mengadakan game
15	S15	Iya, meningkat	Menguasai	Lebih mudah belajar pengucapan kosa kata	Tidak	Mengadakan kuis
16	S16	Iya, meningkat	Menguasai	Seru dan tidak membuat bosan	Tidak	Berlatih berbicara dengan gambar
17	S17	Meningkat	Memahami	Bagus dan seru	Tidak ada	Latihan berbicara menggunakan permainan
18	S18	Meningkat	Cukup mengerti	Memudahkan berbicara bahasa Prancis	Tidak ada	Melakukan percakapan untuk berlatih pengucapan

19	S19	Iya	Memahami	Bagus dan mengasyikkan	Tidak ada	Berlatih berbicara menggunakan dialog
20	S20	Iya	Cukup memahami	Menghafal jadi lebih mudah	Tidak ada	Membaca dialog agar mudah dalam pengucapan
21	S21	Iya	Cukup mengerti	Bagus	Tidak	Berdialog dengan teman
22	S22	Iya, meningkat	Cukup mengerti	Kreatif untuk memberi pelajaran	Tidak	Game untuk memudahkan membaca
23	S23	Iya, meningkat	Sangat Memahami	Seru	Tidak	Cara menulis bahasa Prancis susah jadi mengadakan kuis cara menulis
24	S24	Iya, meningkat	Sangat Menguasai	Menyenangkan, tidak bosan	Tidak	Cara mengajar yang menyenangkan contohnya menggunakan permainan yang lain

25	S25	Meningkat	Sangat Menguasai	Kreatif, bisa belajar sambil bermain	Tidak ada	Belajar lebih cara mengucapkan dan menulis
26	S26	Meningkat	Sangat Menguasai	Menyenangkan dalam belajar	Tidak ada	Menonton video lucu berbahasa Prancis
27	S27	Iya	Sangat Menguasai	Belajar berbicara jadi seru dan menyenangkan	Tidak ada	Berlatih menulis dengan media yang ada gambarnya
28	S28	Iya	Sangat Menguasai	Membantu belajar berbicara	Tidak	Berdialog

Lampiran 17

Hasil Wawancara Pasca Tindakan Siklus II dengan Guru

Peneliti : "Bonjour madame".

Madame Tri : "Bonjour mbak".

Peneliti : "Sebelumnya terimakasih madame untuk waktu yang telah diberikan sehingga penelitian saya berjalan dengan baik".

Madame Tri : "Iya sama-sama mbak". Siklus keduanya berlanar dengan lancar?".

Peneliti : "Lebih baik dari siklus pertama madame. Keterampilan berbicara peserta didik juga meningkat. Peserta didik yang sebelumnya belum bisa berbicara bahasa Prancis setelah diterapkan permainan monopoli jadi bisa madame, seperti dua peserta didik yang pindahan dari IPS itu madame".

Madame Tri : "Kesulitan di siklus kedua ini apa?"

Peneliti : "Kesulitannya pada waktu menjelaskan mengenai *l'heure*, harus diulang-ulang madame. Kan ada lebih 15 menit, kurang 15 menit, lebih 30, itu madame. Harus diperjelas dan diulang. Khusus materi *l'heure* saya menekankan yang ada di teks deskripsi sama dialog madame, yang lainnya saya suruh nyatet. Kalau *les jours* lumayan mudah madame.

Madame Tri : "Iya mbak tidak masalah. Besok yang tidak ada di teks deskripsi dan dialog biar saya yang mengulangi".

Peneliti :”Terus hasil cetakan monopolinya kemarin kurang jelas madame tapi saya siasati dengan mencetak ulang bagian yang buram madame pakai kertas biasa terus saya tempel”.

Madame Tri :”Ohh ya tidak masalah yang penting mereka bisa tetap belajar berlatih berbicara. Cuma itu saja kan? Tidak ada masalah lagi?”

Peneliti :”Tidak madame. Sekali lagi merci madame”.

Madame Tri :”Iya sama-sama”.

*Lampiran 18***KISI-KISI SOAL POST-TEST 2**

No.	Perintah	Materi
1.	Siswa disuruh bermain peran bersama teman kelompoknya sesuai dengan situasi yang telah ditentukan.	<i>Parler de l'emploi du temps (Le Mag page 20-21)</i>

SOAL POST-TEST 2

No.	Kegiatan Peserta Didik	Materi					
1.	Peserta didik dibagi secara kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 3 peserta didik.	Kartu Warna Merah:					
		LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI
		Kartu Warna Kuning:					
		07H00	08H00	07H45	08H45	10H30-11H15	11H15-12H

		Kartu Warna Biru:		
		LES MATHS	L'INDONÉSIE	LA MUSIQUE
		LE FRANÇAIS	LE JAVANAIS	LE DESSIN
		L'ANGLAIS	LA CHIMIE	L'ART
		LA BIOLOGIE	LES SPORTS	L'ÉCONOMIE
		LA SCIENCE	L'HISTOIRE	LA RELIGION
		LA TECHNOLOGIE	LA NATIONALITÉ	LA GÉOGRAPHIE
		LA SOCIOLOGIE		

Lampiran 19

**AKUMULASI NILAI KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK
KELAS XI IPA 2 SMA NEGERI 1 SANDEN BANTUL**

No.	SUBYEK	NILAI		
		PRE-TEST	POST-TEST I	POST-TEST II
1	S1	60	64	8
2	S2	72	76	92
3	S3	56	60	76
4	S4	52	56	76
5	S5	56	60	8
6	S6	60	64	8
7	S7	60	64	8
8	S8	56	60	8
9	S9	60	68	76
10	S10	76	76	96
11	S11	68	72	92
12	S12	64	68	84
13	S13	64	68	8
14	S14	52	56	8
15	S15	60	72	8
16	S16	64	72	84
17	S17	60	68	8
18	S18	60	68	92
19	S19	64	72	84
20	S20	64	72	84
21	S21	72	72	96
22	S22	56	56	8
23	S23	56	56	88
24	S24	64	72	8
25	S25	68	72	84
26	S26	72	76	92
27	S27	72	76	96
28	S28	72	72	92

Lampiran 20

Catatan Lapangan
Classroom Action Reseach
SMA Negeri 1 Sanden
Tahun Pelajaran 2015/2016

Catatan Lapangan No.1

Hari/Tanggal : Selasa, 4 Agustus 2015 Kegiatan : *Pre-test*
Pukul : 10.15-11.45 WIB Pengamat : Annisa Marsa S.F

Waktu	Kegiatan
10.10	Pada pukul 10.10 (jam ke-5) peserta didik kelas XI IPA 2 masuk ruang kelas. Guru mata pelajaran bahasa Prancis (Ibu Dra.Tri Supartinah) dan mahasiswa peneliti masuk kedalam kelas. Beberapa peserta didik masih ramai dan belum semuanya masuk.
10.15	Peserta didik mulai masuk satu per satu hingga tidak ada satupun peserta didik yang masih di luar. Peserta didik terlihat bingung dan penasaran saat melihat mahasiswa peneliti yang sudah ada di dalam kelas bersama dengan guru.
10.20	Guru memberikan salam kepada peserta didik dengan bahasa Prancis, " <i>Bonjour à tous!</i> " dan menanyakan kabar, " <i>Comment ça va?</i> ". Guru juga mengecek kehadiran peserta didik. Setelah itu, guru memperkenalkan mahasiswa peneliti kepada peserta didik sekaligus menginformasikan bahwa untuk beberapa pertemuan kedepan mata pelajaran bahasa Prancis akan diampu oleh mahasiswa peneliti.
10.30	Peneliti memperkenalkan diri dan menginformasikan maksud serta tujuannya untuk melakukan penelitian di kelas XI IPA 2. Setelah itu, peneliti bertanya kepada peserta didik. "Adik-adik apa kalian sudah pernah belajar mengenai <i>les goûts</i> atau rasa suka dan tidak suka?". Peserta didik menjawab."Sudah mbak, tapi baru disinggung-singgung sedikit".
10.40	Peneliti memberikan teks dialog kepada peserta didik. Peneliti meminta peserta didik untuk mengamati dan mendiskusikan teks dialog tersebut bersama dengan teman sebangkunya. Setiap bangku mendapat teks dialog yang berbeda. Peserta diberi waktu selama 10 menit untuk berdiskusi.
10.50	Setelah peserta didik berdiskusi, peneliti bertanya kepada peserta didik."Dari teks dialog tersebut ada yang masih tidak paham maksudnya bagaimana?". Peserta didik menjawab."Dialog menanyakan suka atau tidak suka tentang mata pelajaran. Mata pelajarannya diganti dengan gambar buku dan kata kerja suka atau tidak suka diganti gambar <i>love-love</i> ". Peneliti mengatakan."Ya benar, masih ada yang belum paham?". Peserta didik ada yang sudah paham dan belum paham. Kemudian, peneliti menerangkan per kalimat. Beberapa peserta didik masih terlihat

	bercanda.
11.00	Peneliti meminta peserta didik berkelompok dua orang untuk berdialog di depan kelas sesuai teks dialog yang didapat. Peserta didik mulai berdiskusi dan membagi peran sesuai teks dialog. Peneliti mendatangi setiap kelompok untuk mengetahui kesulitan peserta didik .
11.15	Setelah peserta didik selesai berdiskusi, peneliti meminta setiap kelompok maju secara bergantian untuk berdialog. Setiap kelompok rata-rata maju selama 2-3 menit. Saat peserta didik maju berdialog, peneliti mengamati dan memberikan nilai pada lembar penilaian yang telah disiapkan sebelumnya.
11.40	Peserta didik telah selesai maju di depan kelas melakukan dialog. Peneliti bertanya.”Ada kesulitan dengan dialog tadi?”. Peserta didik menjawab.”Cara pengucapannya mbak”. Peneliti menginformasikan bahwa pertemuan selanjutnya masih belajar mengenai <i>les goûts</i> tetapi dengan kata kerja dan mata pelajaran yang lebih banyak lagi. Setelah itu, peneliti membagikan angket pra-tindakan yang diisi oleh peserta didik untuk mengetahui proses pembelajaran bahasa Prancis yang telah berlangsung selama ini.
11.45	Setelah semua peserta didik mengisi angket dan mengumpulkannya, peneliti menutup pelajaran dengan bahasa Prancis “ <i>Au revoir</i> ”.

Catatan Lapangan
Classroom Action Research
SMA Negeri 1 Sanden
Tahun Pelajaran 2015/2016

Catatan Lapangan No.2

Hari/Tanggal : Selasa, 11 Agustus 2015 Kegiatan : Siklus I Pertemuan I
Pukul : 10.15-11.45 WIB Pengamat : Annisa Marsa S.F

Waktu	Kegiatan
10.15	Peserta didik masuk pada jam 5-6 pukul 10.15. Pada saat peneliti masuk kelas, peserta didik masih terlihat ramai, bercanda dengan teman-temannya, dan masih ada beberapa peserta didik yang terlambat. Peserta didik mulai beranjak tenang dan siap untuk belajar.
10.20	Seluruh peserta didik sudah masuk kelas. Peneliti mulai membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar. " <i>Bonjour à tous! Comment ça va?</i> ". Setelah itu, peneliti mengecek kehadiran siswa.
10.25	Peneliti menyiapkan laptop dan LCD untuk menayangkan materi pembelajaran. Sebelum materi ditayangkan, peneliti melakukan apersepsi dengan materi yang sudah dipelajari bersama dengan Ibu Dra.Tri Supartinah. Peneliti bertanya. "Pada waktu kelas X sudah belajar apa saja?". Peserta didik menjawab. "Perkenalan, menyapa dan memberi salam, benda-benda yang ada di dalam kelas". Peneliti bertanya lagi mengenai materi <i>les goûts</i> . "Terkait dengan rasa suka dan tidak suka katanya sudah disinggung sedikit ya?". Peserta didik menjawab. "Iya mbak, tapi baru <i>aimer, détester</i> gitu". Kemudian, peneliti menginformasikan materi pelajaran yang akan dipelajari yaitu mengenai <i>les goûts</i> atau rasa suka dan tidak suka terhadap mata pelajaran yang ada di sekolah.
10.35	Peneliti menginformasikan materi pelajaran yang akan dipelajari yaitu mengenai <i>les goûts</i> atau rasa suka dan tidak suka terhadap mata pelajaran yang ada di sekolah secara lebih mendalam. "Hari ini kita akan belajar mengenai rasa suka maupun tidak suka terhadap mata pelajaran yang ada di sekolah".
10.40	Peneliti menayangkan <i>power point</i> yang berisi materi pembelajaran. Tujuannya untuk menarik perhatian peserta didik agar lebih bersemangat belajar bahasa Prancis. Peneliti juga meminta peserta didik mengamati materi pelajaran yang sedang ditayangkan.
10.50	Peneliti menayangkan <i>slide</i> per <i>slide</i> . Peneliti juga langsung mendiskusikan setiap <i>slidenya</i> dengan peserta didik. Peneliti menjelaskan tentang <i>slide</i> pertama dan kedua yakni mengenai <i>les matières scolaire</i> . "Kalian tahu apa <i>les matières scolaire</i> itu?". Peserta didik

	menjawab.”Mata pelajarn bukan mbak?”. Peneliti mengangguk dan berkata.”Iya benar, bahasa Prancisnya mata pelajaran adalah <i>les matières scolaire</i> ”. Peneliti menjelaskan setiap gambar dan memberikan contoh pengucapannya dalam bahasa Prancis secara berulang-ulang.
11.00	Peneliti menjelaskan kata kerja seperti <i>adorer, aimer bien, aimer, n’aimer pas</i> dan <i>détester</i> dalam penggunaannya untuk menyatakan rasa suka dan tidak suka yang dikaitkan dengan mata pelajaran yang ada di sekolah. Peneliti juga memberikan contoh pengucapannya sesuai dengan kata kerja dan subyeknya sekaligus peserta didik diminta untuk menirukan.
11.20	Peneliti memberikan contoh cara mengungkapkan rasa suka maupun tidak suka melalui dialog sederhana yang berkaitan tentang kehidupan di sekolah. Peneliti membagikan dialog yang sudah diperbanyak kepada peserta didik. Peneliti meminta peserta didik untuk mengamati dan mendiskusikan dialog tersebut dengan teman sebangkunya. “Silahkan dialog tersebut diskusikan teman teman sebangku kalian, dipahami konteks, kata kerja yang dipakai, serta konjugasinya sesuai dengan subyek”. Peserta didik menjawab. “Baik mbak”.
11.25	Setelah peserta berdiskusi, peneliti memberikan kepada peserta didik mengungkapkan hasil diskusi mereka. “Sudah selesai diskusinya? Ada yang mau memberikan pendapatnya mengenai dialog tersebut? Silahkan!”. Salah satu peserta didik menjawab.” Saya mbak. Jadi isinya adalah ada tiga orang, mereka mengungkapkan rasa suka dan tidak sukanya tentang pelajaran sekolah”. Peneliti menjawab. “Ya benar”.
11.30	Peneliti membacakan teks dialog dan peserta didik menirukan apa yang diucapkan peneliti. “Saya akan membacakan dialog ini, kalian menirukan ya”. Selain itu, peneliti juga menjelaskan maksud dari setiap kalimat.
11.40	Peneliti bertanya kepada peserta didik tentang kejelasan materi. “Sudah jelas untuk materi hari ini?”. Peserta didik menjawab. “Sudah mbak”. Selanjutnya, peneliti menginformasikan bahwa minggu depan akan belajar menggunakan media permainan monopoli.
11.45	Peneliti menutup pelajaran dan mengucapkan salam. “ <i>Merci pour votre attention et au revoir</i> ”. Peserta didik menjawab “ <i>Au revoir</i> ”.

Catatan Lapangan
Classroom Action Research
SMA Negeri 1 Sanden
Tahun Pelajaran 2015/2016

Catatan Lapangan No.3

Hari/Tanggal : Selasa, 18 Agustus 2015 Kegiatan : Siklus I Pertemuan II
Pukul : 10.15-11.45 WIB Pengamat : Annisa Marsa S.F

Waktu	Kegiatan
10.10	Peneliti masuk kelas 5 menit lebih awal sebelum jam istirahat usai. Peserta didik terlihat saling bercanda dan ada yang masih di luar kelas. Peneliti mulai menyiapkan permainan monopoli bahasa Prancis untuk pembelajaran hari ini.
10.15	Bel istirahat berdering menandakan waktu istirahat telah usai. Peserta didik melihat peneliti sudah berada di dalam kelas kemudian mereka segera masuk. Namun ada beberapa peserta didik yang izin untuk ke toilet. Peneliti meminta mereka agar jangan lama-lama karena hari ini akan belajar sambil bermain.”Jangan lama-lama ya dek karena hari ini kita akan belajar sambil bermain menggunakan monopoli bahasa Prancis”. Peserta didik menjawab.”Baik mbak”.
10.20	Semua peserta didik telah siap mengikuti pembelajaran hari ini. Peneliti mengucapkan salam.” <i>Bonjour à tous?</i> ” dan menanyakan kabar kepada peserta didik “ <i>Comment ça va?</i> ”. Peserta didik menjawab.” <i>Bonjour mademoiselle, je vais bien!</i> ”. Kemudian, peneliti melakukan presensi untuk mengetahui kehadiran peserta didik.
10.25	Peneliti menjelaskan kembali materi <i>les goûts</i> dengan melibatkan peserta didik.”Sebelum kita bermain monopoli, sebelumnya ada yang masih ingat mengenai kata kerja apa saja yang dapat digunakan untuk menyatakan rasa suka atau tidak suka?”. Peserta didik menjawab.”Ingat mbak”. Peneliti memancing jawaban yang dari peserta didik menggunakan gambar <i>love-love</i> .” <i>Love</i> 3 tidak diberi tanda silang menandakan apa?”. Peserta didik menjawab.”Suka kata kerjanya <i>adorer</i> ”. Begitu seterusnya hingga kelima kata kerja disebutkan oleh peserta didik.
10.35	Peneliti menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari itu menggunakan media permainan monopoli.”Adek-adek, seperti yang sudah saya informasikan pada minggu lalu bahwa hari ini kita akan belajar sambil bermain menggunakan permainan monopoli. Permainan ini saya beri nama Monopoli Bahasa Prancis”. Peserta didik memperhatikan dengan seksama ketika peneliti membuka salah satu permainan monopoli yang dijadikan sebagai contoh.
10.40	Sebelum permainan monopoli dibagikan, peneliti membagi peserta didik

	<p>dalam 4 kelompok dan setiap kelompoknya terdiri atas 7 peserta didik.”Sebelum kita belajar menggunakan permainan monopoli, saya akan membagi kalian dalam 4 kelompok sesuai dengan lajur meja yaa, yang setiap lajur meja lebih dari 7 orang silahkan bergabung ke lajur meja yang lain yang anggotanya belum terpenuhi”. Setelah terbentuk kelompok, peneliti membagikan permainan monopoli bahasa Prancis beserta peralatan lain sebagai pendukungnya. Peneliti juga meminta setiap kelompok agar duduk di tempat yang longgar agar lebih leluasa dalam bermain.”Setiap kelompok sudah dapat monopoli, kartu, dadu, dan bidaknya?”. Peserta didik menjawab.”Sudah mbak”. Peneliti melanjutkan”.Kalau sudah silahkan duduknya jangan di kursi bisa di lantai agar kalian duduknya bisa melingkar semua bisa di depan monopoli langsung”. Setelah itu, peserta didik mulai mencari tempat yang lebih leluasa dan tentunya tetap berada di dalam kelas.</p>
10.50	<p>Peneliti menjelaskan cara bermain permainan monopoli bahasa Prancis yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari</p> <p>“1.Setiap anggota kelompok mengocok dadu sebanyak 5 kali yang akan menentukan berapa petak yang harus dilalui menggunakan bidak sebagai perwakilan dari kalian”.</p> <p>“2.Mengambil kartu warna sesuai dengan perolehan warna petak (misalnya jika kalian berhenti pada petak warna biru maka kalian harus mengambil kartu warna biru juga).</p> <p>“3.Baru kalian mengungkapkan rasa suka dan tidak suka tentang kehidupan di sekolah sesuai dengan petak dan kartu yang kalian dapat”.</p> <p>“4.Begitu seterusnya sampai setiap anggota kelompok mendapat giliran 5 kali putaran sehingga setiap anggota kelompok dapat mengungkapkan rasa suka dan tidak suka dalam kehidupan di sekolah sesuai dengan petak dan kartu yang didapat. Jangan lupa ya harus menggunakan bahasa Prancis”.</p> <p>Peneliti bertanya kepada semua peserta didik.”Kalian sudah paham?”. Peserta didik menjawab.”Sudah mbak”. Kemudian ada peserta didik yang bertanya.”Misalnya lupa kata kerjanya sambil buka buku boleh mbak?”. Peneliti menjawab.”Boleh. Mainnya tidak perlu terburu-buru yang penting kalian paham kata kerja yang dipakai sesuai gambar <i>lovenya</i> dan pengucapannya jelas”.</p>
11.05	<p>Peserta didik mulai berlatih berbicara bahasa Prancis menggunakan permainan monopoli. Mereka bermain kurang lebih selama 20-30 menit. Pada saat peserta didik berlatih berbicara, peneliti mendatangi setiap kelompok untuk memantau cara mereka mengucapkan dan mengetahui cara bermain.</p>
11.30	<p>Sebelum pembelajaran berakhir, peneliti meminta peserta didik untuk mengumpulkan kembali peralatan permainan monopoli.”Kalau sudah selesai, silahkan monopoli dan peralatannya dikumpulkan di depan dek”. Peserta didik mulai mengumpulkan sambil peneliti bertanya.”Ada kesulitan tidak mengenai cara bermain, mengucapkan atau apapun</p>

	mengenai pembelajaran hari ini”. Peserta didik menjawab.”Ada yang lupa kata kerjanya mbak”. Peneliti memberikan pengertian.”Dipahami gambar <i>lovenya</i> dek, nanti pasti tahu kata kerja yang dipakai apa”.
11.35	Peneliti merangkum kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung dengan melibatkan peserta didik.”Kalau mengungkapkan rasa tidak suka kata kerja yang dipakai apa beserta simbol <i>lovenya</i> ”. Peserta didik menjawab.” <i>Detéster</i> gambarnya <i>love</i> 3 disilang semua sama <i>n’aimer pas</i> gambarnya <i>love</i> 2 disilang. Peneliti melanjutkan dengan kata kerja yang digunakan untuk mengungkapkan rasa suka.”Sedangkan mengenai rasa suka kata kerja sama gambar <i>lovenya</i> gimana?”. Peserta didik menjawab.” <i>Adorer</i> gambar <i>love</i> 3 tidak disilang, <i>aimer bien</i> gambar <i>love</i> 2 tidak disilang, terakhir <i>aimer</i> gambar <i>love</i> 1 tidak disilang juga. Pokoknya kalau rasa suka gambar <i>lovenya</i> tidak disilang mbak”. Peneliti juga menginformasikan bahwa minggu depan masih belajar mengenai <i>les matières scolaire</i> tetapi akan dibuat jadwal mata pelajaran.
11.45	Peneliti menutup pelajaran dan mengucapkan salam. “ <i>Merci pour votre attention et au revoir</i> ”. Peserta didik menjawab “ <i>Au revoir</i> ”.

Catatan Lapangan
Classroom Action Research
SMA Negeri 1 Sanden
Tahun Pelajaran 2015/2016

Catatan Lapangan No.4

Hari/Tanggal : Selasa, 25 Agustus 2015 Kegiatan : Siklus II Pertemuan III
Pukul : 10.15-11.45 WIB Pengamat : Annisa Marsa S.F

Waktu	Kegiatan
10.15	Peneliti masuk ke dalam kelas. Peserta didik terlihat masih ada yang berada di koperasi. Peneliti meminta salah satu peserta didik untuk menyusul teman-temannya yang masih ada di koperasi untuk segera masuk ke dalam kelas. "Dek, tolong panggilkan teman-teman yang lain, yang masih ada di kopsis, biar pelearannya siap dimulai". Peserta didik menjawab. "Baik mbak".
10.20	Seluruh peserta didik sudah masuk kelas. Peneliti mulai membuka pelajaran dengan mengucap salam dan menanyakan kabar. " <i>Bonjour à tous! Comment ça va?</i> ". Setelah itu, peneliti mengecek kehadiran siswa.
10.25	Peneliti menyiapkan laptop dan LCD untuk menayangkan materi pembelajaran pada hari ini. Sebelum materi ditayangkan, peneliti melakukan apersepsi dengan materi yang sudah dipelajari minggu lalu menggunakan permainan monopoli dengan tema <i>les goûts</i> . Peneliti bertanya. "Bagaimana permainan monopolinya kemarin, menyenangkan?". Peserta didik menjawab. "Menyenangkan mbak, kapan pakai monopoli lagi mbak". Peneliti melanjutkan. "InsyaAlloh minggu depan ya. Sebelumnya, ada yang masih ingat cara mengungkapkan rasa suka maupun tidak suka?". Peserta didik menjawab. "Masih mbak". Peneliti meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan. "Coba kalau bahasa Prancisnya saya suka sekali dengan bahasa Prancis?". Peserta didik menjawab. " <i>J'adore le français</i> ".
10.35	Peneliti Kemudian, peneliti menginformasikan materi pelajaran yang akan dipelajari yaitu mengenai <i>l'emploi du temps</i> atau membuat jadwal mata pelajaran. "Hari ini kita akan belajar mengenai <i>l'emploi du temps</i> , dalam bahasa Indonesia yaitu membuat jadwal mata yang meliputi mata pelajaran, jam, dan hari dalam satu minggu".
10.40	Peneliti membagikan teks deskripsi tentang jadwal mata pelajaran milik Thomas. Peneliti juga meminta peserta didik mengamati dan mendiskusikan teks deskripsi yang telah diberikan bersama dengan sebangkunya. "Silahkan teks tersebut kalian diskusikan dengan teman sebangku, saya beri waktu 10 menit. Setelah itu kita bahas bersama-sama".

10.50	Peneliti menanyakan kepada peserta didik hasil dari diskusi mereka.”Sudah selesai? Pahami sama isinya?”. Peserta didik menjawab.”Paham mbak cuma yang jam-jam ini masih bingung”. Peneliti melanjutkan.”Baik sekarang kita bahas bersama-sama”. Kemudian, peneliti melakukan diskusi bersama dengan peserta didik untuk mengetahui hasil pemahaman peserta didik terhadap teks deskripsi tersebut.
11.00	Peneliti membacakan teks deskripsi tersebut dan peserta didik diminta untuk menirukan. “Sekarang saya akan membacakan per kalimat, kalian tirukan ya!”. Peserta didik menjawab.”Pelan-pelan mbak soalnya kalimat panjang”. Kemudian, peneliti menjelaskan mengenai penggunaan jam, hari, serta kata kerja tertentu yang digunakan untuk membuat jadwal mata pelajaran.
11.20	Peneliti juga memberikan contoh <i>l’emploi du temps</i> dalam sebuah dialog. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat membedakan dan menyamakan cara mengungkapkan jadwal mata pelajaran antara satu orang dengan orang yang lain serta peneliti membagikan dialog yang sudah diperbanyak tersebut kepada peserta didik. Peneliti meminta peserta didik untuk mengamati dan mendiskusikan dialog tersebut dengan teman sebangkunya. “Silahkan dialog tersebut diskusikan teman teman sebangku kalian, dipahami konteks, hari, jam dan kata kerja khusus yang dipakai, serta perhatikan konjugasi kata kerja <i>apprendre</i> sesuai dengan subyek”. Peserta didik menjawab. “Baik mbak”.
10.30	Peneliti membacakan teks dialog dan peserta didik menirukan apa yang diucapkan peneliti. “Saya akan membacakan dialog ini, kalian tirukan ya”. Selain itu, peneliti juga menjelaskan maksud dari setiap kalimat.
10.40	Peneliti bertanya kepada peserta didik tentang kejelasan materi. “Sudah jelas untuk materi hari ini?”. Peserta didik menjawab. “Sudah mbak”. Selanjutnya, peneliti menginformasikan bahwa minggu depan akan belajar menggunakan media permainan monopoli dengan materi <i>l’emploi du temps</i> .
10.45	Peneliti menutup pelajaran dan mengucapkan salam. “ <i>Merci pour votre attention et au revoir</i> ”. Peserta didik menjawab “ <i>Au revoir</i> ”.

Catatan Lapangan
Classroom Action Research
SMA Negeri 1 Sanden
Tahun Pelajaran 2015/2016

Catatan Lapangan No.3

Hari/Tanggal : Selasa, 18 Agustus 2015 Kegiatan : Siklus I Pertemuan II
Pukul : 10.15-11.45 WIB Pengamat : Annisa Marsa S.F

Waktu	Kegiatan
10.15	Bel istirahat berdering menandakan waktu istirahat telah usai. Peneliti segera bergegas menuju kelas X IPA 2. Hari ini juga sebagai pertemuan terakhir pembelajaran. Peserta didik melihat peneliti sudah menuju kelas kemudian mereka juga segera masuk.
10.20	Semua peserta didik telah siap mengikuti pembelajaran hari ini. Peneliti mengucapkan salam.” <i>Bonjour à tous?</i> ” dan menanyakan kabar kepada peserta didik “ <i>Comment ça va?</i> ”. Peserta didik menjawab.” <i>Bonjour mademoiselle, je vais bien!</i> ”. Kemudian, peneliti melakukan presensi untuk mengetahui kehadiran peserta didik.
10.25	Peneliti menjelaskan kembali materi <i>l’emploi du temps</i> dengan melibatkan peserta didik.”Sebelum kita bermain monopoli, sebelumnya ada yang masih ingat mengenai kata kerja tertentu yang dapat digunakan untuk membuat jadwal mata pelajaran?”. Peserta didik menjawab.”Ingat mbak”. Peneliti memancing jawaban yang dari peserta didik menggunakan jadwal mata pelajaran pada hari ini.”Pada hari Selasa, saya belajar bahasa Prancis pukul 10.15 sampai 11.45. Bahasa Prancisnya gimana?”. Peserta didik menjawab.” <i>Le mardi, j’apprend le français de dix heures et quart jusqu’à midi moins le quart</i> ”. Peneliti melanjutkan.” Kalau sayanya diganti dengan kami bahasa Prancisnya jadi gimana?”. Peserta didik menjawab.” <i>Le mardi, nous apprenons le français de dix heures et quart jusqu’à midi moins le quart</i> ”. Begitu seterusnya hingga kelima kata kerja disebutkan oleh peserta didik.
10.35	Peneliti menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari itu menggunakan media permainan monopoli.”Adek-adek, seperti yang sudah saya janjikan pada minggu lalu bahwa hari ini kita akan belajar sambil bermain menggunakan permainan monopoli tetapi dengan materi mengenai jadwal mata pelajaran”. Peserta didik memperhatikan dengan seksama ketika peneliti membuka salah satu permainan monopoli yang dijadikan sebagai contoh.
10.40	Sebelum permainan monopoli dibagikan, peneliti membagi peserta didik dalam 4 kelompok dan setiap kelompoknya terdiri atas 7 peserta didik.”Sebelum kita belajar menggunakan permainan monopoli, saya akan

	<p>membagi kalian dalam 4 kelompok sesuai dengan lajur meja yaa, yang setiap lajur meja lebih dari 7 orang silahkan bergabung ke lajur meja yang lain yang anggotanya belum terpenuhi”. Setelah terbentuk kelompok, peneliti membagikan permainan monopoli bahasa Prancis beserta peralatan lain sebagai pendukungnya. Peneliti juga meminta setiap kelompok agar duduk di tempat yang longgar agar lebih leluasa dalam bermain.”Setiap kelompok sudah dapat monopoli, kartu, dadu, dan bidaknya?”. Peserta didik menjawab.”Sudah mbak”. Peneliti melanjutkan”.Kalau sudah silahkan duduknya jangan di kursi bisa di lantai agar kalian duduknya bisa melingkar semua bisa di depan monopoli langsung”. Setelah itu, peserta didik mulai mencari tempat yang lebih leluasa dan tentunya tetap berada di dalam kelas.</p>
10.50	<p>Peneliti menjelaskan cara bermain permainan monopoli bahasa Prancis yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari</p> <p>“1.Setiap anggota kelompok mengocok dadu sebanyak 5 kali yang akan menentukan berapa petak yang harus dilalui menggunakan bidak sebagai perwakilan dari kalian”.</p> <p>“2.Mengambil kartu warna sesuai dengan perolehan warna petak (misalnya jika kalian berhenti pada petak warna biru maka kalian harus mengambil kartu warna biru juga).</p> <p>“3.Baru kalian mengungkapkan rasa suka dan tidak suka tentang kehidupan di sekolah sesuai dengan petak dan kartu yang kalian dapat”.</p> <p>“4.Begitu seterusnya sampai setiap anggota kelompok mendapat giliran 5 kali putaran sehingga setiap anggota kelompok dapat mengungkapkan rasa suka dan tidak suka dalam kehidupan di sekolah sesuai dengan petak dan kartu yang didapat. Jangan lupa ya harus menggunakan bahasa Prancis”.</p> <p>Peneliti bertanya kepada semua peserta didik.”Kalian sudah paham?”. Peserta didik menjawab.”Sudah mbak”. Kemudian ada peserta didik yang bertanya.”Misalnya lupa sama jamnya boleh sambil buka buku mbak?”. Peneliti menjawab.”Boleh. Mainnya tidak perlu terburu-buru yang penting kalian paham jam dan harinya serta pengucapannya jelas”.</p>
11.05	<p>Peserta didik mulai berlatih berbicara bahasa Prancis menggunakan permainan monopoli. Mereka bermain kurang lebih selama 20-30 menit. Pada saat peserta didik berlatih berbicara, peneliti mendatangi setiap kelompok untuk memantau cara mereka mengucapkan dan mengetahui cara bermain.</p>
11.35	<p>Sebelum pembelajaran berakhir, peneliti meminta peserta didik untuk mengumpulkan kembali peralatan permainan monopoli.”Kalau sudah selesai, silahkan monopoli dan peralatannya dikumpulkan di depan dek”. Peserta didik mulai mengumpulkan sambil peneliti bertanya.”Ada kesulitan tidak mengenai cara bermain, mengucapkan atau mengenai teks deskripsi dan dialog kemarin?”. Peserta didik menjawab.”Masih bingung membedakan antara kurang 15 menit sama lebih 15 menit mbak”. Peneliti menjelaskan kembali.”Kalau kurang 15 menit itu <i>moins le quart</i></p>

	sedangkan lebih 15 menit <i>et quart</i> dek. Pahami semuanya?”. Peserta didik menjawab.”Ohh jadi kalau kurang itu <i>moins</i> ya mbak? Terus kalau lebih pakainya <i>et</i> , gitu mbak?”. Peneliti menjawab.”Iya dek, benar”.
11.40	Peneliti merangkum kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung dengan melibatkan peserta didik.
11.45	Peneliti menutup pelajaran dan mengucapkan salam. “ <i>Merci pour votre attention et au revoir</i> ”. Peserta didik menjawab “ <i>Au revoir</i> ”.

Lampiran 21

Pre-Test



Peneliti Menjelaskan Materi Pada Siklus I



Peserta Didik Bermain Monopoli pada Siklus I



Peserta Didik Bermain Monopoli pada Siklus I



Post-Test 1



Post-Test 1



Peneliti Menjelaskan Materi Kepada Peserta Didik Siklus II



Peneliti Menjelaskan Materi Kepada Peserta Didik Siklus II



Peserta Didik Bermain Monopoli pada Siklus II

Lampiran 22

Hasil Wawancara Pascatindakan untuk Peserta Didik

A. Pedoman Wawancara Pascatindakan untuk Peserta Didik

1. Bagaimanakah pendapat anda mengenai penggunaan media permainan monopoli saat pembelajaran bahasa Prancis?
2. Menurut anda, apa kelebihan dan kekurangan dari media permainan monopoli?
3. Apa masalah yang anda rasakan atau temukan ketika media permainan monopoli digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis?
4. Apakah media permainan monopoli dapat membantu kamu dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis?
5. Perlu atau tidak media permainan monopoli diterapkan dalam pembelajaran bahasa Prancis di SMA Negeri 1 Sanden?

B. Hasil Wawancara Pascatindakan untuk Peserta Didik

1. Wawancara I

Peneliti : "Dek, saya boleh minta waktunya sebentar nggak?"

Peserta Didik : "Boleh mbak, ada apa mbak?"

Peneliti : "Saya mau tanya-tanya nihh mengenai penelitian saya".

Peserta Didik : "Ohh yaa silahkan mbak".

Peneliti : "Emm gini dek, menurut kamu belajar bahasa Prancis menggunakan permainan monopoli kemarin seperti apa?"

- Peserta Didik :”Lumayan mbak, nggak bikin bosan. Bisa bermain sambil belajar walau kadang lupa kata kerjanya mbak. Jadi harus buka-buka lagi”.
- Peneliti :”Nggak masalah dek, namanya juga belajar. Terus keterampilanmu berbicara bahasa Prancis meningkat nggak?”
- Peserta didik :”Lumayan meningkat mbak dari sebelumnya. Karena belajarnya menggunakan permainan jadi lebih semangat”.
- Peneliti :”Tapi ada kekurangan nggak dek dari permainan monopolinya?”
- Peserta Didik :”Ada gambar yang blur mbak, warnanya kurang jelas. Meskipun sudah ditanyangin pakai LCD tapi masih harus tengak tengok mbak”.
- Peneliti :”Maaf ya dek, hasil cetakannya kurang bagus”.
- Peserta Didik :”Iya mbak, nggak masalah kok”.
- Peneliti :”Terus kelebihannya apa dek?”
- Peserta Didik :”Belajarnya jadi lebih menyenangkan mbak. Bisa belajar sambil bermain. Nggak bikin cepat bosan pokoknya”.
- Peneliti :”Selama belajar menggunakan permainan monopoli ada masalah atau kesulitan nggak dek?”
- Peserta Didik :”Kayaknya nggak ada mbak. Cuma ada gambar yang blur aja, nggak jelas. Sama yang materi jam mbak. Masih sering lupa.

- Peneliti : "Lupanya gimana dek?"
- Peserta Didik : "Misalnya lebih 15 menit, kurang 15 menit. Pokoknya jam yang ada lebih dan kurangnya mbak". Belum hafal banget mbak".
- Peneliti : "Jangan dihafalin dek tapi dipahami. *Hand-out* yang pernah saya berikan dibaca-baca lagi, dipahami lagi. Tapi selama belajar menggunakan permainan monopoli jadi lebih bisa latihan berbicara bahasa Prancis nggak dek?"
- Peserta Didik : "Iya donk mbak. Kan latihan ngomongnya, bicaranya sambil bermain. Jadi lebih seru dan semangat".
- Peneliti : "Jadi permainan monopolinya perlu nggak sih dek buat diterapin dipembelajaran bahasa Prancis?"
- Peserta Didik : "Perlu mbak. Biar belajarnya nggak bosen, nggak serius terus. Yaa serius tapi nggak bikin spaneng. Kan kalau belajarnya dengan suasana senang, materi jadi cepet nyantol mbak".
- Peneliti : "Wahh berarti permainan monopolinya berhasil donkk, hehehe.."
- Peserta Didik : "Intinya bagus mbak, nggak bikin bosen dan menyenangkan".
- Peneliti : "Makasih loo dek, semoga tetap semangat belajar bahasa Prancis, banyakin praktek berbicara sama temennya dek, misalnya nyapa gitu".

Peserta Didik :”Iya mbak sama-sama”. Tapi meskipun penelitiannya sudah selesai kapan-kapan main kesini lagi mbak”.

Peneliti :”Iya dek, besok kalau ada waktu luang”.

2. Wawancara II

Peneliti :”Dek, kalau saya mau ganggu sebentar boleh nggak?”

Peserta Didik :”Boleh mbak”.

Peneliti :”Gini dek, saya bermaksud ingin bertanya mengenai penelitian saya menggunakan permainan monopoli”.

Peserta Didik :”Ohh gitu mbak, yasudah silahkan mbak”.

Peneliti :”Kemarin waktu belajar pakai permainan monopoli gimana dek?”

Peserta Didik :”Bagus mbak. Menyenangkan. Harusnya kalau belajar bahasa asing dengan suasana menyenangkan mbak”.

Peneliti :”Seneng donk jadinya? Pasti ada kekurangan dan kelebihan dek, nahh apakah itu?”

Peserta Didik :”Seneng mbak, bisa belajar sambil bermain. Kekurangannya yang gambar buku mata pelajaran itu pecah mbak. Kalau kelebihan jadi lebih semangat belajar bahasa Prancis”.

Peneliti :”Selanjutnya nihh dek, masalah yang kamu temui atau alami ada nggak?”

- Peserta Didik :”Masalahnya di bagian jam mbak, misalnya 11.30 nahh lebih 30 menitnya itu bahasa Prancisnya radak susah. Butuh waktu buat memahami”.
- Peneliti :”Bagus itu dek, memang sebaiknya dipahami jangan dihafal. Kalau dihafal banyak lupanya. Harus tetap dipelajari lagi dek sambil dipraktekin”.
- Peserta Didik :”Iya mbak. Kan kemarin juga mbak ngasih catatan-catatan kecil dan bisa ditempel dibuku biar nggak hilang”.
- Peneliti :”Jangan cuma ditempel loo dek, dipelajari lagi. Tapi perlu nggak sih dek permainan monopolinya dipakai buat belajar berbicara bahasa Prancis?”
- Peserta Didik :”Perlu mbak. Jadi belajarnya lebih seru dan menyenangkan. Materinya jadi gampang dipahami.
- Peneliti :”Syukurlah kalau menyenangkan jadi materinya lebih mudah dipahami. Terimakasih yaa dek atas informasinya dan waktunya”.
- Peserta Didik :”Iya sama-sama mbak”.

*Lampiran 23***TRANSKRIP PHONÉTIQUE POST-TEST I****KELOMPOK 1**

- Siswa 19 : [Bɔŋzɣɾ]
- Siswa 21 : [Bɔŋzɣɾ]
- Siswa 19 : [Kɔmmãŋ ty tapɛl]
- Siswa 21 : [ʒɛmapɛl Rahma]
- Siswa 19 : [Rahma, ty ɛm lə lise]
- Siswa 21 : [Wi]
- Siswa 19 : [Kɛs kə ty ɛm bãŋ o lise]
- Siswa 21 : [ʒ'ɛm bãŋ la geograpi me ʒɛ n'ɛm pa lə dessɛŋ]
- Siswa 23 : [ɛl ɛm bãŋ la geograpi, se bizzar! Mwa, ʒ'ɛm la sosiologi me ʒɛ n'ɛm pa lə dessɛn]
- Siswa 19 : [E mwa, ʒ'ador prɔŋg dy velo me ʒɛ detɛs l'economi]
- Siswa 23 : [Alɔrs, kɛs kə vu zeme]
- Siswa 19 dan 21 : [Nu zemɔŋg la ʃimi]
- Siswa 23 : [Ah wi, mwa ossi]

KELOMPOK 2

- Siswa 20 : [Salyt]
- Siswa 18 : [Salyt]

- Siswi 20 : [Kəmmāŋ ty tapel]
- Siswi 18 : [Jəmapel Isti]
- Siswi 20 : [Isti, ty ador lə lise]
- Siswi 18 : [Wi]
- Siswi 20 : [Kəs kə ty ador o lise]
- Siswi 18 : [J'ador la ʃimi me je n'em pa la sosiologi]
- Siswi 22 : [el ador la ʃimi, se bizzar! Mwa, ʒe dətəs la ʃimi me ʒ'em biəŋg lə dessən]
- Siswi 18 : [E mwa, j'ador kurir]
- Siswi 22 : [Kurir? O lise]
- Siswi 20 : [Wi, biəŋg syr]
- Siswi 22 : [Se syper! Alɔrs, kəs kə vu dətəste]
- Siswi 18 dan 20 : [Nu dətəstɔŋg la cantin]
- Siswi 22 : [Ah wi, mwa ɔssi! La cantin kəl ɔrrər]

TRANSKRIP PHONÉTIQUE POST-TEST II

KELOMPOK 1

- Siswa 26 dan 14 : [Bəŋzɔr Lukman]
- Siswa 10 : [Bəŋzɔr a tus]
- Siswa 26 : [Vu zeme o lise]
- Siswa 10 dan 14 : [Wi, biəŋg syr! Nu zemɔŋg lə lise]

- Siswa 14 : [ʒ'em la geograpi. ʒ'apprõng la geograpi a seiseh]
- Siswa 10 : [O kæl ʒyr]
- Siswa 14 : [O mærcrædi. E twa Virdian, o kæl ʒyr ty apprõng la geograpi?]
- Siswa 26 : [ʒ'apprõng la geograpi o võngdrædi]
- Siswa 10 : [A kæl ær]
- Siswa 26 : [A wʏtœr moẽng læ kuart. E twa Lukman, Kæs kə ty apprõng a witœr moẽng læ kuart]
- Siswa 10 : [A wʏtœr moẽng læ kuart, ʒ'apprõng l'art]
- Siswa 26 : [Me, ʒ'apprõng l'art o jædi də disœr e dəmi a õngzœr e kuart]

KELOMPOK 2

- Siswa 7 dan 16 : [Bõngʒyr Fita]
- Siswa 25 : [Bõngʒyr a tus]
- Siswa 16 : [Vu zeme læ lise]
- Siswa 7 dan 25 : [Wi, biẽng syur! Nu zemõng læ lise]
- Siswa 7 : [ʒ'em læ frõngse. ʒ'apprõng læ frõngse a vitœh]
- Siswa 25 : [O kæl ʒyr]
- Siswa 7 : [O võngdrædi. E twa Mutia, o kæl ʒyr ty apprõng læ frõngse]
- Siswa 25 : [A kæl ær]

Siswa 16 : [ʒ'apʁɔ̃ŋ lə frɔ̃ŋse o samədi]

Siswa 25 : [A kɛl œr]

Siswa 16 : [A wɥtœr mõŋ lə kuart. E twa Fita, Kɛs kə ty apʁɔ̃ŋ
a witœr mõŋ lə kuart]

Siswa 25 : [A wɥtœr mõŋ lə kuart, ʒ'apʁɔ̃ŋ l'ekonomi]

Siswa 7 : [Me, ʒ'apʁɔ̃ŋ l'ekonomi o mardi də disœr e kart juska
midi]

Keterangan :

Warna Merah : Kesalahan prononciation (pengucapan).

Warna Biru : Kesalahan grammaire (tata bahasa).

Warna Pink : Kesalahan aisance (kelancaran).